

FINAL FANTASY X

# OFFICIAL PlayStation

№2 (35) февраль 2001



## PSone

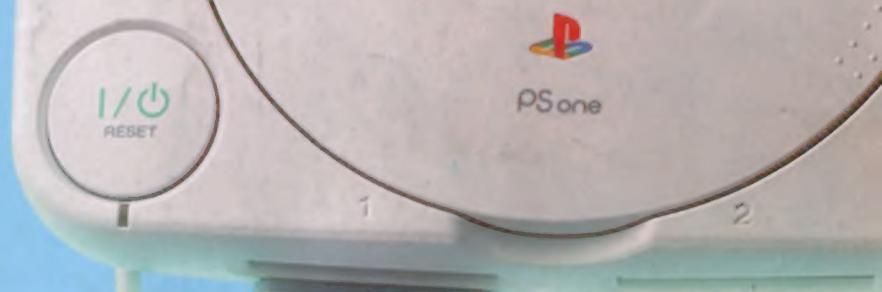
КЛАДИ В КАРМАН!

ТЕПЕРЬ  
ВСЕГДА  
С ВАМИ

EXTREME  
COMPACT  
CLASSIC

ХИТ-ПАРАД  
GAMES

НАМ 3 ГОДА



СУПЕРКОНКУРС !!!

ПИСЬМА  
CODES

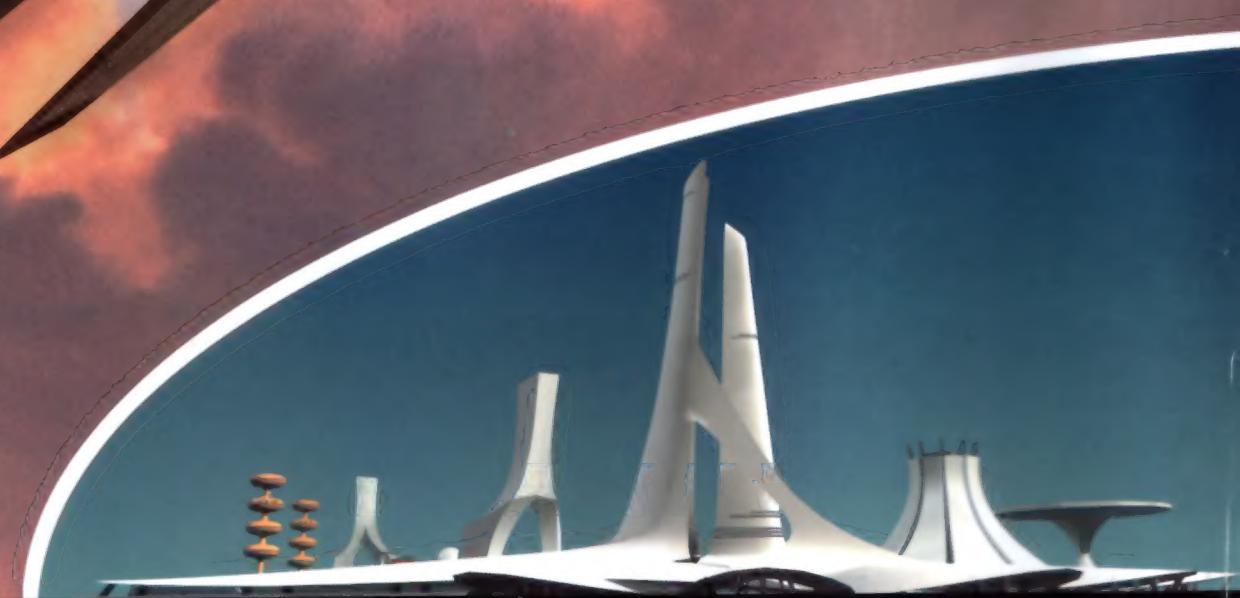


WONDERSWAN

НОВЫЙ ДРУГ СОНИ...



4 600000 030357



# ACE COMBAT 3

## electrosphere

# МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Что это такое?  
Как ими пользоваться?  
Сколько они стоят?  
Что они могут?

Что сможешь  
**ТЫ!**



Началась  
**ПОДПИСКА!**  
на журнал

Подписку можно оформить **на любой срок**, начиная с января 2001 года. Журнал будет доставляться курьером в пределах Москвы. Доставка осуществляется как по частным адресам, так и на служебный адрес. Цена журнала с доставкой **28** рублей.

Подписаться на журнал и получить более подробную информацию о подписке можно по телефонам компании "Интерпоста":

921-1138, 921-1142, 921-0834, 921-0508,  
921-2988, 925-0794, 925-3760, 925-2206.

СОДЕРЖАНИЕ:  
10-13 COVER STORY

Здравствуйте, уважаемые читатели!

В феврале 2001 года нам исполняется ровно три года, а это значит, что вы держите в руках юбилейный номер ОРМ. Чего только не произошло с нами за это время (об этом читайте в специальном репортаже). Журнал даже

находился на грани закрытия. Но все трудные времена прошли, и мы вновь делаем самый крутой журнал, посвященный видеоиграм (хоть и только для одной платформы).

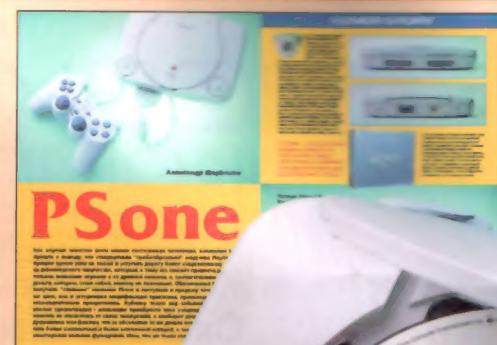
Еще совсем недавно почти в каждом нашем номере присутствовала масса материала по PS2, однако сегодня мы решили вспомнить, что наш журнал пока не Official PS2, а все еще Official PlayStation, и посвятили весь номер только любимой вами серой приставке. Правда, теперь она уже не такая и серая. PlayStation изменилась, причем явно в лучшую сторону, стала намного меньше, красивее, изящнее. Не зря же люди по всему миру продолжают как сумасшедшие покупать эту приставку, несмотря на наличие на рынке куда более мощных консолей. Именно этому преображению мы посвятили рубрику Cover Story, где постарались как можно подробнее рассказать, а главное показать вам малышку PSone. Что сказать в конце? Играйте в PlayStation, читайте ОРМ, пишите нам письма, увидимся в следующем номере.

Главный редактор ОРМ Россия  
Михаил Разумкин

На обложке: PSone идет на смену PSX.

Как вы знаете, некоторое время назад Sony выпустила новый выриант PlayStation, значительно уменьшив ее габариты и даже сменв название. Мы несколько раз писали об этом в новостях. Но вот пришло время более подробно поговорить о малышке PSone, тем более что под новый год стала доступна и основная масса аксессуаров к ней, которые способны превратить ее в игровой аналог Notebook'a!

## COVER STORY



Не правда ли симпатичная "игрушка". Попробуйте выиграть себе такую (стр.72)!!!

## 16-19 RULEZ

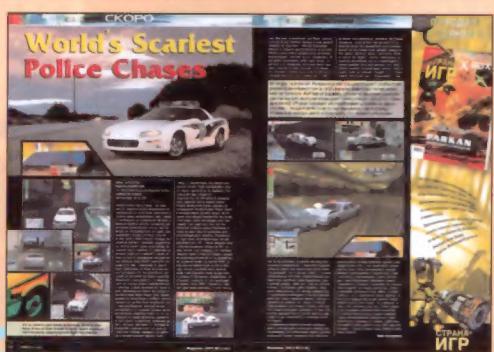
Мы вновь вернулись к казалось бы забытой рубрике, чтобы подробно рассказать вам о новом творении Bandai — портативной игровой системе Wonderswan Color, которая имеет возможность синхронизироваться с приставками от Sony. Кроме этого Square делает для нее ремейки первых частей Final Fantasy.



## 25-30 В РАЗРАБОТКЕ

World's Scariest Police Chases V	26
Beach Volleyball	28
The Emperor New Groove	28
The Little Mermaid 2	29
Infestation	30

Driver отдыхает. Хватит прятаться за личиной преступника, пора выходить на честный бой.





## 31-50 ОБЗОР

Ready 2 Rumble	
Boxing Round 2	32
Dragon Valor	34
RC de Go!	40
Evil Dead:	
Hail to The King	42
Batman Beyond: The	
Return of The Joker	44
Ducati World	46
Prince Naseem	
Boxing	48
The Grinch	50



## 51-66 ТАКТИКА ОБЗОР

Final Fantasy IX	52
Driver 2	62

Что может быть запутанней в играх, чем RPG? Тем более, если это RPG от Square! Первую часть полного прохождения FFIX читайте на стр. 52. А завершает раздел финал Driver 2 с секретами Лас-Вегаса и Рио-де-Жанейро.



## 67-71 КОДЫ/ДИСЬМА

В этом выпуске OPM вы просто не имеете права пропустить раздел "обратной связи" и дело не только в конкурсе, где разыгрывается PS One, сами письма заслуживают вашего самого пристального внимания.

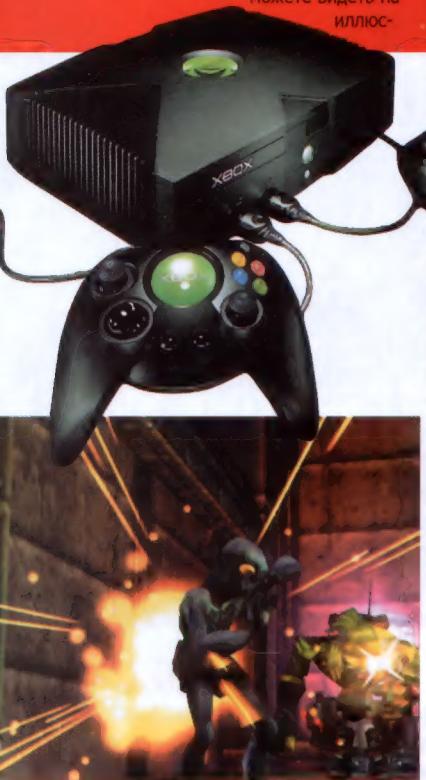
## #02'2001 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Batman Beyond:	
The Return Of The Joker	44
Black & White	5
Dragon Valor	34
Driver 2	62
Ducati World	46
Evil Dead: Hail to the King	42
Final Fantasy IX	52
Final Fantasy X	4
Gran Turismo 3 A Spec	4
Infestation	30
MTV Sports Pure Ride	14
Prince Naseem Boxing	48
RC de Go!	40
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	32
The Emperors New Groove	28
The Grinch	50
The Little Mermaid 2	29
V Beach Volleyball	28
World's Scariest Police Chases	26



# Microsoft показывает «Х-гроб»

Во время проходившей в Лас-Вегасе выставки Consumer Electronics Show корпорация Microsoft и лично ее президент Билл Гейтс представили на суд публики окончательный вариант дизайна приставки нового поколения Xbox, которая должна появиться в продаже осенью 2001 года в Америке, в конце года в Японии, а в начале 2002 года в Европе. Как вы можете видеть на иллюс-



трациях, консоль внешне напоминает какой-нибудь видеомагнитофон или DVD-плеер и имеет практически такие же размеры, как подобное оборудование, и при этом достаточно много весит. Прямо скажем, многие ожидали от дизайна Xbox много большего, а потому оказались несколько разочарованы внешним видом этого немалых габаритов «гробика». Контроллер для игровой системы представляет собой нечто вроде брошенных в один ящел и перемешанных геймпадов от разных систем: тут и черты революционного аналогового джойпода для игры Nights от Sega (позже эволюционировавшего в пульт для Dreamcast), и привычного всем Dual Shock, и элементы Nintendo'ских разработок, обильно сдобренных майкрософтов-

ским Sidewinder для PC. Чудо, в общем, еще то.

Внутри аппарата находится центральный процессор Intel Pentium III с тактовой частотой 733MHz, графический процессор Nvidia NV2a 250MHz, а также 64Mb оперативной памяти, звуковая карта с поддержкой 3D audio и жесткий диск на 8Gb. С помощью Xbox можно выходить в интернет и скачивать оттуда информацию, включая, возможно, и mp3-файлы, DVD-фильмы.

заявлено ранее, сможет проигрывать DVD-видео только при наличии специального программного обеспечения. Представители Microsoft с улыбкой говорят о том, что они сделают все возможное, чтобы продать порядка 100 млн. своих консолей. Такой вот он этот Xbox.

## Хиты от Sega на PlayStation 2?

Долгое время витавшие в воздухе слухи о том, что Sega начнет разработку игр для разных консолей, наконец-то получили свое подтверждение, что, в общем-то, рано или поздно должно было произойти. Итак, официальные представители компании подтвердили, что Sega ведет переговоры с Sony и Nintendo на предмет выпуска своих игровых продуктов на Game Boy Advance и, что должно быть интереснее всего читателям OPM, на PlayStation 2. Существует также и информация, что именитый произ-

водитель контактирует и с Microsoft, прощупывая почву под великим и ужасным Xbox. Дело все в том, что руководство компании пришло к выводу, что гораздо прибыльнее сконцентрироваться непосредственно на производстве программного обеспечения, чем на поддержке исключительно одной консоли собственного производства, приносящей одни лишь убытки даже несмотря на относительно неплохие продажи. Производством Dreamcast, кстати, Sega, скорее всего, перестанет занимать-

## ХИТ-ПАРАД



### Tales of Eternia

Крепко сбитая ролевая игра от Namco все еще держится в десятке

### Dance Dance Revolution Best Hits

И как японцам еще не осточертели все эти танцевальные игры...



### ЯПОНИЯ

1. SPACE VENUS STARRING MORNING MUSUME	SME (PS2)
2. PACHISURO ARUZE KINGDOM 4	ARUZE
3. MOBILE SUIT GUNDAM	BANDAI (PS2)
4. THE BOUNCER	SQUARE (PS2)
5. VICTORIOUS BOXERS	ESP (PS2)
6. TALES OF ETERNIA	NAMCO
7. MUSCULAR RANKING VOL. 3	KONAMI
8. POWERFUL PRO BASEBALL 2000	KONAMI
9. POWERFUL PRO BASEBALL 7	KONAMI (PS2)
10. DANCE DANCE REVOLUTION BEST HITS	KONAMI



### The Bouncer

То, что The Bouncer забрался на достаточно высокую строчку в японском хит-параде, на самом деле, явление достаточно странное. Square раскручивала игру достаточно активно, так что продажи у продукта должны были быть весьма приличными, причем, по логике вещей, даже более значительными, чем получилось в итоге. Но при этом The Bouncer уродился, всем на удивление, таким кошмарным кривым чудовищем, что просто диву даешься, как такое жуткое убожество вообще кто либо покупает.

# Куча свежей информации о Final Fantasy

Из ста компании Square на этот раз пришла просто туча новостей, касающихся будущего Final Fantasy. Для начала, стали известны новые и места по-настоящему шокирующие подробности Final Fantasy X, выход которой в Японии, кстати, был перенесен с весны этого года на июль. Итак, как стало известно, Hironobu Sakaguchi практически не занимается новыми «фантазийными» проектами, переложив свои сценаристские и прочие обязанности на других людей. Так FF X «ведут» Yoshinori Kitase (FFVII, FF VIII) и Toshiro Tsuchida (серия Front Mission), в результате чего, например, серьезным изменениям подверглась боевая система, совершившая серьезный уклон в сторону тактических сражений. Основными мотивами сюжета, по словам разработчиков, вместо набившей оскомину «любовиморкови», станут «перемены» и «независимость», а главными героями - спортсмен Tidus и девушка-

самонер Yuna, выглядящие ну просто как чуть-чуть переделанные Squall и Rinoa. Причем сходство настолько очевидно, что дело попахивает наглым самоплагиатом. Озвучивать персонажей будут те же люди, что были motion capture-актерами в FF VIII. Приехали.

Следующая игра из серии, а именно Final Fantasy XI, окажется полностью онлайновой и даже называться будет не иначе как FF XI Online. В ней нам обещают до двух тысяч вариантов персонажей из выбор и общение с другими игроками посредством системы



символов по принципу, схожему с реализованным в недавней сеговской Phantasy Star Online.

В довершение ко всему, Square заявила, что она уже начала разработку Final Fantasy XIII! Во главе проекта, вполне вероятно, Sakaguchi все таки встанет, чуть-чуть отвлекшись от своей тяги к кинематографу, а помогать ему будут Yasumi Matsuno (Final Fantasy Tactics, Vagrant Story) и Hiroyuki Ito, занимавшийся FF IX. Игра задумывается как традиционная домашняя, офлайновая, без он-



ся уже с марта этого года, передав сборку «железа» в руки других компаний (как уже раньше было, например, с MegaDrive и Saturn). Впрочем, это совсем не значит, что приставка будет совсем заброшена. Sega, естественно, еще по крайней мере год продолжит активную поддержку своего детища, а готовящихся к выходу проектов у нее в данный момент более, чем достаточно, причем часть из них самые настоящие убойные хиты.

Вести о таких радикальных переменах в политике ветерана рынка интерактивных развлечений тут же были восприняты на «ура», и котировки ее акций тут же взорвались почти в полтора раза. Ну а простые геймеры-плейстейшеновцы, само собой, потирают руки в предвкушении очень даже возможного прихода на PlayStation 2 ряда великолепных продуктов, из-за которых им раньше приходилось завидовать обладателям Dreamcast.

## ХУТ-ПАРАД

### СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

1. MADDEN NFL 2001
2. WWF SMACKDOWN 2
3. TONY HAWKS PRO SKATER 2
4. FINAL FANTASY IX
5. MADDEN NFL 2001
6. GRAN TURISMO 2
7. DRIVER 2
8. TEKKEN 3
9. TOMB RAIDER 4
10. TONY HAWKS PRO SKATER

ELECTRONIC ARTS (PS2)

THQ

ACTIVISION

SQUARE EA

ELECTRONIC ARTS

SONY

INFOGRAPHICS

NAMCO

EIDOS

ACTIVISION

### Tony Hawk's Pro Skater 2

Чумовой скейтбординг все еще очень хорошо продаётся.



### Tekken 3

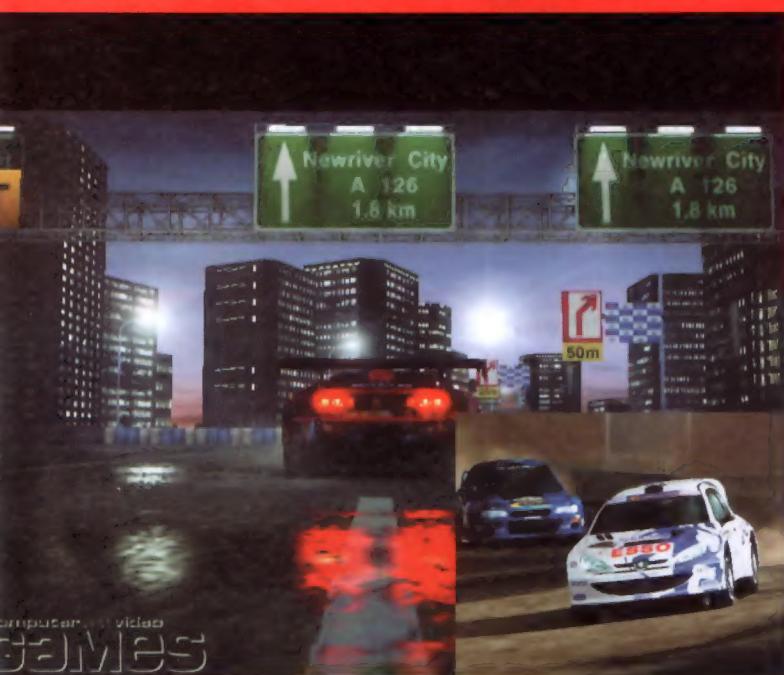
Третий теккен до сих пор активно попадает в чарты. Кто-то его, видимо, еще не успел приобрести.

Хоть Final Fantasy и не так безумна популярна в Америке, как в той же Японии, где фанаты смело скрывают все, на чем видят логотип серии, но стабильным спросом пользуется. Девятая часть, конечно, не сможет переплюнуть своего предшественника по продажам, но, учитывая, что Square из года в год получает игроков почти что одной и той же игрой, количество загнанных потребителю копий - а именно почти что миллион в одних только Штатах - смело можно признать более чем удовлетворительным результатом.

### Final Fantasy IX



# Gran Turismo 3 снова отложена



Sony Computer Entertainment в очередной (стодесятый - мы считали) раз отложила выход своего потенциального бестселлера *Gran Turismo 3 A-Spec*. В Японии игра должна была уже появиться в ближайшее время, но дату релиза решили отодвинуть на середину весны 2001 года, дабы, как уверяют разработчики, «улучшить качество продукта, добавив в него модели автомобилей текущего года». Ужас просто какой-то.

А тем временем, вы можете ознакомиться с ее последними скринами, на которых мы впервые смогли увидеть такие спецэффекты, которые мы еще ни в одной игре не видели. В общем, пусть они откладывают эту игру хоть еще 110 раз. Главное, чтобы она продолжила нас удивлять и радовать своими красотами и, в перспективе, супернавороченным геймплеем.



## Square охлаждает к WonderSwan?

Именно такое впечатление складывается и для этого есть весомые основания. Впрочем, это даже не впечатление - так оно все и есть на самом деле. Как недавно заявила Square, перевести на WonderSwan Color (см. материал в этом номере) четвертую, пятую и шестую части *Final Fantasy* не представляется возможным, а потому в будущем на портативной игровой системе от Bandai их можно даже не ждать, а доволстоватьсь тем, что было анонсировано ранее (тоже, в общем, немало). При этом *FF IV*, *FF V*, *FF VI* все равно, в любом случае, должны увидеть свет на переносных консолях, причем, по всей вероятности, на Game Boy Advance. Досконально известно, что Square проявляет

нешуточный интерес к этому устройству от Nintendo, обретенному на массовый успех, а потому уже сейчас ведет активные переговоры на предмет разработки своих проектов на GBA. Причем, стоит отметить, что представители Square, ко всему прочему, проговорились о том, что в данный момент они заняты созданием абсолютно новой и самостоятельной игры из серии *Final Fantasy*, предназначеннной «для одной из портативных систем», недвусмысленно намекая на то, что такая радость точно не светит WonderSwan Color. Делайте выводы сами. Впрочем, при любом раскладе, все, что было заявлено главным RPG-производителем планеты на платформу от Bandai (еще две *FF*, *Story of Mana*, *Front Mission* и *Romancing SaGa*), должно появиться именно на этой стильной штучке.

## ХУТ-ПАРАД



**Driver 2**  
Второй драйвер, похоже, пользуется немалым спросом во всех концах света

### WWF Smackdown 2!

Интересно, а что англичане-то находят в чисто американской забаве?



### ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS
2. WWF SMACKDOWN 2	THQ
3. FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS (PS/PS2)
4. DRIVER 2	INFOGRAPHES
5. CRASH TEAM RACING	SONY
6. SSX: SNOWBOARD SUPER CROSS	ELECTRONIC ARTS (PS2)
7. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION
8. SPYRO THE DRAGON 2	SONY
9. THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS (PS/PS2)
10. THE WORLD IS NOT ENOUGH	ELECTRONIC ARTS



### SSX: Snowboarding Supercross

Единственной игрой, выходившей только на PlayStation 2 и нигде более, попавшей в английскую десятку стал тот продукт, который, как ни странно, этого заслуживал более, чем какой-либо другой. *SSX* действительно можно считать одной из лучших игрушек для еще достаточно молодой платформы от Sony, чего никто не мог предсказать, пожалуй, еще за пару месяцев до выхода этого сноубординга от Electronic Arts в свет. В общем, хороший результат, особенно если учитывать, что игры для PS2 в Англии покупают достаточно плохо.

## САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
2. METAL GEAR SOLID	KONAMI
3. DRIVER 2	INFOGRAMES
4. MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS
5. SYPHON FILTER 2	SONY
6. FINAL FANTASY VII	SQUARE
7. GRAN TURISMO 2	SONY
8. RESIDENT EVIL 2	CAPCOM
9. FINAL FANTASY VIII	SQUARE
10. PARASITE EVE 2	SQUARE

## САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI (PS2)
2. FEAR EFFECT: RETRO HELIX	EIDOS
3. Z.O.E	KONAMI (PS2)
4. RESIDENT EVIL PS2	CAPCOM (PS2)
5. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
6. ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAMES
7. GRAN TURISMO 3	SONY (PS2)
8. C-12	SONY
9. SILENT HILL 2	KONAMI (PS2)
10. RESIDENT EVIL: CODE VERONICA COMPLETE	CAPCOM (PS2)



Первым делом в нынешних хит-парадах обращаешь внимание на потрясающий взлет на третью строчку в списке «самых любимых» народного хита Driver 2. Для всех игр, не являющихся Metal Gear Solid или Resident Evil 3, как известно, эта позиция является самой почетной. Далее, стоит отметить проникновение в топ-лист сразу четырех игр от Square, включая две Final Fantasy (причем седьмая на несколько позиций выше восьмой) и Parasite Eve 2, по которой вы могли прочитать наш солюшн. Что касается продуктов, наиболее ожидаемых нашими читателями, то и в этом списке заметны некоторые, можно сказать, знаковые изменения. В хит-парад ворвались Resident Evil: Code Veronica Complete и десятая Final Fantasy (заступившая на место девятой, судя по всему). И что-то нам подсказывает, что эти два проекта очень скоро покинут десятку. Такие вот «прилипчивые» игры из популярных серий от Capcom и Square.

## ХИТ-ПАРАД

## РОССИЯ

1. DRIVER 2	INFOGRAMES
2. MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS
3. FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS
4. ALIEN RESURRECTION	ELECTRONIC ARTS
5. TENCHU 2	ACTIVISION
6. TOMB RAIDER: CHRONICLES	EIDOS
7. DINO CRISIS 2	CAPCOM
8. VAGRANT STORY	SQUARE
9. PARASITE EVE 2	SQUARE
10. FINAL FANTASY IX	SQUARE

## Tenchu 2

Любит наш народ игры про хладнокровных убийц, даже если они убогие.



## Medal of Honor: Underground

Сиквелы хороших FPS игроки любят не меньше чем оригиналы.



Наши читатели порой могут нас самым натуральным образом поражать, причем наполовину, калеча и убивая на рабочем месте. То ломанутся закупать со страшной силой всякую туфту, типа Dino Crisis 2, а то вот с неменьшей прытью поскакут приобретать рахитичные, но красивые поделки, вроде попавшей в наш хит-парад чуды под названием Alien Resurrection, которую ее создатели разрабатывали-разрабатывали, а потому ка-а-ак выдали на погибель всем игровым журналистам. Такие вот пироги.

## Alien Resurrection



Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
25/1/2001	Dojo Breaker 2	Naxat	JP	PSX
25/1/2001	Excite Pro Wrestling	York	JP	PSX
● 25/1/2001	F1 Racing Championship	Ubisoft	JP	PS2
● 25/1/2001	Metal Slug X	SNK	JP	PSX
● 25/1/2001	Onimusha Warlords	Capcom	JP	PS2
25/1/2001	Technictix	Arika	JP	PS2
25/1/2001	Tentama	Kid	JP	PSX
25/1/2001	The Sky Odyssey	SCEI	JP	PS2
26/1/2001	Army Men: Arcade Blast	3DO	EUR	PSX
26/1/2001	Warriors of Might and Magic	3DO	EUR	PSX
28/1/2001	Ford Racing	Empire interactive	US	PSX
29/1/2001	DarkStone	Take 2	US	PSX
● 29/1/2001	Oni	Rockstar	US	PS2
30/1/2001	Driving Emotion Type-S	Square	US	PS2
31/1/2001	Championship Motocross 2001	thq	US	PSX
31/1/2001	Rayman 2 Revolution	Ubisoft	US	PS2
01/2/2001	Oni Zero ~ Revival	Pandora	JP	PSX
01/2/2001	ESPN National Hockey Night	Konami	JP	PS2
01/2/2001	Lunatic Dawn Tempest	Artdink	JP	PS2
01/2/2001	Midnight Club Street Racing	Syscom	JP	PS2
● 01/2/2001	Oni	Rockstar Games	EUR	PS2
01/2/2001	Sangokushi VI	Koei	JP	PSX
01/2/2001	Spike Library #504 Syphon Filter	Spike	JP	PSX
01/2/2001	Time Bokan Series GoGoGo	Banpresto	JP	PSX
02/2/2001	European Super League	Virgin Interactive	EUR	PSX
● 02/2/2001	Mega Man X5	Capcom	US	PSX
02/2/2001	NBA Hoopz	Midway	EUR	PS2
● 04/2/2001	Vanishing Point	Acclaim	US	PSX
06/2/2001	ATV Offroad Fury	SCEA	US	PS2
● 06/2/2001	NHL FaceOff 2001	SCEA	US	PS2
● 07/2/2001	Blaster Master: Blasting Again	Sunsoft	US	PSX
07/2/2001	Burstrick Wake Boarding	Natsume	US	PSX
09/2/2001	Kasparov	Virgin Interactive	EUR	PSX
● 13/2/2001	Knockout Kings 2001	EA	US	PS2
14/2/2001	ESPN NBA 2 Night	Konami	US	PS2
15/2/2001	Live Golf Master 2001	T&E Soft	JP	PSX
15/2/2001	Battle J-Phoenix Introduction	Takara	JP	PS2
15/2/2001	Dinosaur	Ubisoft	JP	PS2
15/2/2001	Muscle Ranking I'm the Strong Man	Konami	JP	PSX
15/2/2001	Muscle Ranking New Challenge	Konami	JP	PSX
15/2/2001	Muscle Ranking Road to Sasuke	Konami	JP	PSX
16/2/2001	MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX	thq	US	PSX
16/2/2001	NBA Hoopz	Midway	US	PS2
16/2/2001	NBA Hoopz	Midway	US	PSX
16/2/2001	Sabrina The Teenage Witch	Berkeley Systems	US	PSX
● 16/2/2001	Star Wars Episode 1: Starfighter	Activision	EUR	PS2
● 16/2/2001	Supercross 2001	Electronic Arts	EUR	PSX
16/2/2001	Warriors Of Might & Magic	3DO	EUR	PS2
20/2/2001	Nascar Racers	Hasbro	US	PSX
20/2/2001	NBA ShootOut 2001	SCEA	US	PS2
20/2/2001	Nicktoons Racing	Hasbro	US	PSX
● 20/2/2001	Star Wars Episode I: Starfighter	Lucasarts	US	PS2
● 21/2/2001	Fear Effect: Retro Helix	Eidos	US	PSX
21/2/2001	SeaDoo Hydrocross	Vatical entertainment	US	PSX
● 21/2/2001	Silpheed: The Lost Planet	Working Designs	US	PS2
22/2/2001	Eithea Regular Edition	Atlus	JP	PSX
● 22/2/2001	Might & Magic: Day o/t Destroyer	Imagineer	JP	PS2
22/2/2001	NBA Live 2001	EAS	JP	PS2
22/2/2001	Pocket Digimon Nature Battle Disc	Bandai	JP	PSX
22/2/2001	SD Gundam Eiyuude	Bandai	JP	PSX
22/2/2001	Tsugunai	SCEI	JP	PS2
22/2/2001	Volfoss	Bandai	JP	PSX
23/2/2001	Army Men: Air Attack II	3DO	EUR	PS2
23/2/2001	Army Men: Operation Meltdown II	3DO	EUR	PSX
23/2/2001	Army Men: Sarge's Heroes II	3DO	EUR	PS2
● 23/2/2001	Knockout Kings 2001	EA Sports	EUR	PS2
● 23/2/2001	NBA Live 2001	EA Sports	EUR	PS2
27/2/2001	4X4 Evolution	Rockstar	US	PS2
28/2/2001	F1 World Grand Prix 2000	Eidos	US	PSX
28/2/2001	Mary Kate and Ashley Winner's Circle	Acclaim	US	PSX



Что нужно крутым гейзерам?

Крутой компьютер!

и выход в интернет...



## TCM "Extreme GTx"

домашний  
компьютер

на базе оригинального процессора Intel® Pentium® III  
с тактовой частотой 800МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

Путь к новым возможностям Internet

### НАШИ МАГАЗИНЫ:

- м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30
- м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33
- м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00
- м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
- м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37
- м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10
- м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38 (095) 784-64-85
- м. "Полежаевская" Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76, 940-23-22
- м. "Дмитровская" ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68

Предприятиям и организациям: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru

Дилерам: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru

Сервис центр: 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-31-62 e-mail: service@techmarket.ru

WEB - сайт: [www.techmarket.ru](http://www.techmarket.ru) прайс-лист на все оборудование

E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"

ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68

45 компьютеров! 24 часа в сутки Вас ждут самые современные сетевые игры!

Желаете спокойно отдохнуть?

**www.5000.ru**

Посетите наш Интернет-магазин.  
Здесь Вы можете сделать заказ,  
который Вам бесплатно доставят  
в офис или домой.

### ФИЛИАЛ:

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10  
(816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

### НАШИ ДИЛЕРЫ:

- Ярославль "Скан" (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
- Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56
- Иркутск "Атом" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
- Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
- Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34
- Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт., К.424
- Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Советская 7а
- Владивосток "Ака-Компьютер" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
- Казань "Мэйт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18
- Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56
- Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова 1
- Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д.34а
- Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г.Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732
- Красноярск "Синтез-Н" (3912) 55-56-07, 55-75-65 г.Красноярск ул. Взлетная 38
- Барнаул "Мэйп" (3852) 36-4575 г.Барнаул Ул., молодежная 3,оф.9
- Ростов-на-Дону НПП "Геро" (8632) 90-7200, -01, -02, -03, 66-5256 г.Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107
- Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Луначарского 36
- Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

Бесплатная

гарантия 2 года  
доставка по Москве  
техническая поддержка

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation



Александр Щербаков

# PSone

Как хорошо известно всем нашим постоянным читателям, компания Sony пришла к выводу, что стандартным "грабообразным" моделям PlayStation пришло время уйти на покой и уступить дорогу более современному образцу дизайнерского творчества, который, к тому же, сможет привлечь дополнительное внимание игроков к ее древней консоли, а, соответственно, и новые деньги, которые, само собой, никому не помешают. Обновленная PlayStation получила "стильное" название PSone и поступила в продажу точно по такой же цене, как и устаревшая модификация приставки, производство которой незамедлительно прекратилось. Публику такой ход событий, естественно, вполне удовлетворил - желающие приобрести тихо уходящую с авансцены консоль не отказались от своих намерений, а наоборот даже несколько воодушевились тем фактом, что за абсолютно те же деньги есть возможность купить более компактный и более эстетичный аппарат, к тому же дополненный некоторыми новыми функциями. Итак, что же такое этот самый PSone?



так, с точки зрения "начинки" PSone представляет собой, естественно, практически ту же самую PlayStation, и ничего нового можете здесь не ждать. Ничего такого, собственно, и не планировалось.

Главные отличия лежат на поверхности, и их видно невооруженным глазом. Для начала, цвет консоли претерпел некоторые изменения и теперь стал радующим глаз мяко-белым. Некогда острые уголки "коробки" закруглились, в результате чего аппарат стал гораздо более изящным, нежели подчеркнуто холодный и строгий предшественник, далеко не у всех вызывавший своим видом положительные эмоции. Ну и, конечно, самое главное - приставка стала ощущимо меньше, практически в целых три раза (для точных размеров см. таблицу), теперь смахивает на нечто вроде проигрывателя дисков с небольшими "ушками" для кнопок. Смотрится это очень приятно, особенно на контрасте с уже несколько приевшимся дизайном стандартной PlayStation. Тем не менее, стоит отметить, что, потеряв в размерах, аппарат отнюдь не стал портативным в полном смысле этого слова. То есть, безусловно, таскать его с места на место, перевозить, скажем, в сумке ста-



С какой стороны на PSone не посмотри, сразу становится видно, насколько симпатичнее и приятнее на глаз получился дизайн этой модели по сравнению с несколько топорным и малоизящным предшественником. Торчащие в разные стороны углы сладились и PSone стала более округлой, местами напоминая, извините, немного использованный кусок мыла :). Изменения, как вы можете видеть, коснулись и некоторых портов на задней части приставки - что-то подверглось изменениям, а что-то пропало совсем.

**PSone - улучшенная модель самой популярной в мире приставки, снабженная дополнительными возможностями.**

**Размеры:** 193 мм x 38 мм x 144 мм

**Вес:** 550 граммов

**Центральный процессор:** 32 bit RISC (R3000 custom)

**Тактовая частота:** 33.8688 MHz

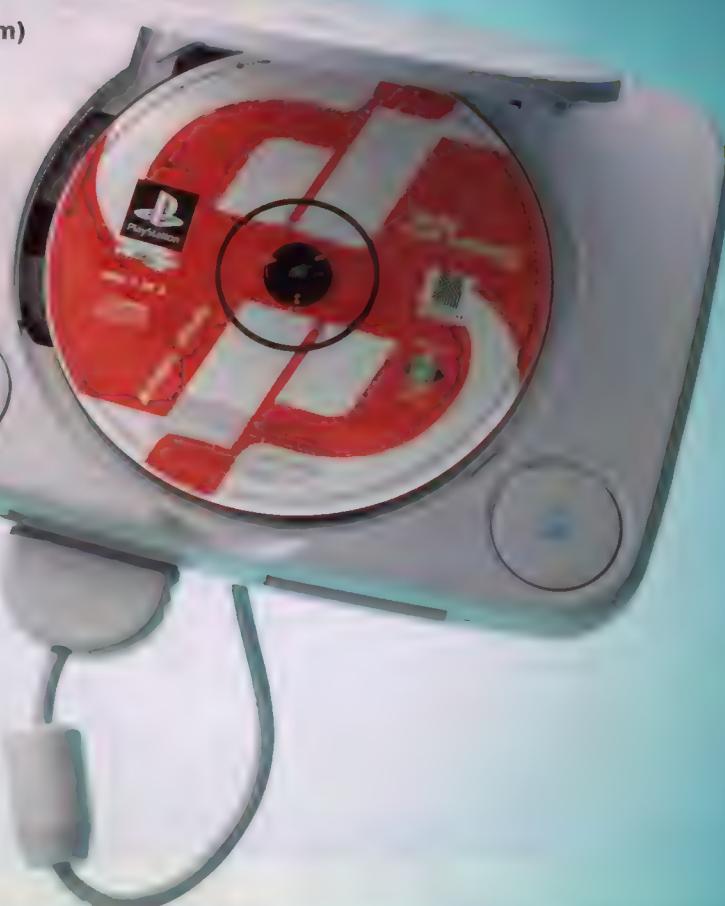
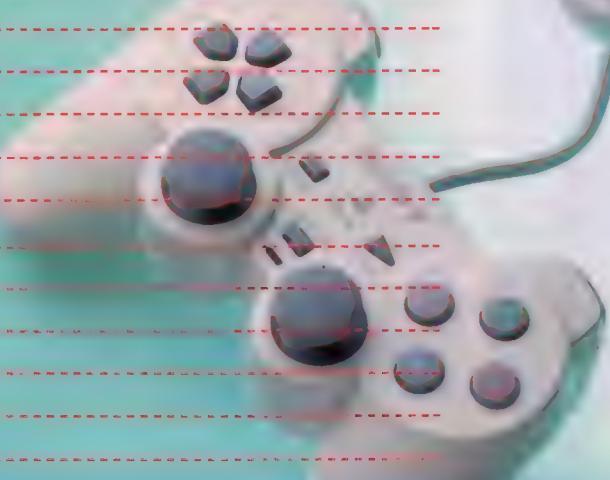
**Оперативная память:** 2Mb

**Графический процессор:** PlayStation GPU

**Видеопамять:** 8Mbit

**Звук:** SPU 24 ch, 4Mbit

**Дисковод:** CD-ROM 2X speed



ло значительно более удобно, но на роль, например, того же Discman претендовать PSone никак не может по понятным причинам. Настоящей переносной игровой системой, даже при наличии всех необходимых аксессуаров для обеспечения полной автономности устройства, PSone также считаться не может по вполне понятным любому здравомыслящему человеку причинам. Не надо ведь, в конце концов, требовать от продукта тех функций, на выполнение которых он как бы изначально и не претендовал. PSone совсем не является "чуток громоздким" заменителем GameBoy или WonderSwan, как могут посчитать некоторые читатели. Это просто новая, улучшенная модель самой популярной в мире игровой приставки, снабженная дополнительными и никак не лишними возможностями, основная часть которых становится доступной только при подключении периферийных устройств, к разговору о которых мы сейчас плавно и перейдем.

Компактный жидкокристаллический дисплей, совершенно однозначно, является аксессуаром номер один для PSone. Именно продукты этого типа, цены на которые колеблются примерно от \$130 до \$150, практически у всех вызывают наибольший интерес и именно они добавляют обновленной PlayStation больше, чем все другие периферийные устройства. Производством дисплеев на данный момент занимаются сразу несколько компаний, таких, например, как InterAct и Electro Source. Устройство от InterAct многими геймерами и специалистами признается наиболее удачным на данный момент, с чем, на наш взгляд, вполне можно согласиться. Размеры дисплеев на аппаратах обычно не превышают пяти дюймов, а изображение оказывается достаточно четким и приятным, с хорошим разрешением. Имеется в наличии и подсветка. Ну а основным минусом экранчиков для PSone следует признать то, что мелкий текст становится нечитаемым, что не придется по вкусу, скажем, любителям RPG.

В подключаемый блок с дисплеем также входят небольшие динамики, выдающие, правда, звук да-

**Открытая пасть охочей до компакт-дисков PSone также, как и у всех других PlayStation, ждет-недождется, когда же ее вдоволь "накормят" очередной порцией видеоигр.**

## Портативные дисплеи для PSone



Портативные дисплеи для новой модели всем нам хорошо известной PlayStation можно назвать, пожалуй, самыми интересными периферийными устройствами для PSone.



Подсоединив к PSone специальный дисплей со встроенными динамиками и возможностью подключения дополнительных устройств, мы получаем необычную и очень стильную игровую систему.



Некогда острые уголки "коробки" закруглились, в результате чего аппарат стал гораздо более изящным, нежели подчеркнуто холодный и строгий предшественник.

леко не самого высокого качества. Есть и еще один более чем полезный наворот, а конкретно - наличие большого количества различных портов на устройстве, позволяющих подключать к дисплею чуть ли ни все, что вам заблагорассудится: антенну, видеомагнитофон, DVD-проигрыватель и, что интересно, даже другую игровую приставку! Что ни говори, а штука весьма полезная.

Список аксессуаров для PSone, понятно, на дисплеях не заканчивается. Для "малышки" от Sony существуют и другие "прибамбасы", весьма полезные, надо сказать. Так, например, счастливые



Согласитесь, две новинки 2000 года от Sony, очень неплохо смотрятся в одной компании.

обладатели упомянутого ранее экранчика вполне могут потешить себя игрой во время поездки на автомобиле (только не за рулем =), воспользовавшись появившимся в продаже Car Adaptor, привычно подключаемым к прикуривателю. Для тех же, кому нужна полностью автономная работа системы, существуют специальные Battery Pak'и, рассчитанные на определенное количество рабочего времени и питающие как саму приставку, так и подсоединененный к ней дисплей (если он у вас, конечно, есть). Ну и не стоит забывать такую вещь, как специально выпущенный Sony контроллер Dual Shock, имеющий тот же цвет, что и PSone, и изначально имеющийся в коробке в комплекте с консолью.



Пытается PSone от входящего в комплект адаптера, но любители "мобильности" могут попробовать и Car Adaptor, подключаемый к прикуривателю.

Самое главное - приставка стала ощутимо меньше, практически в целых три раза.

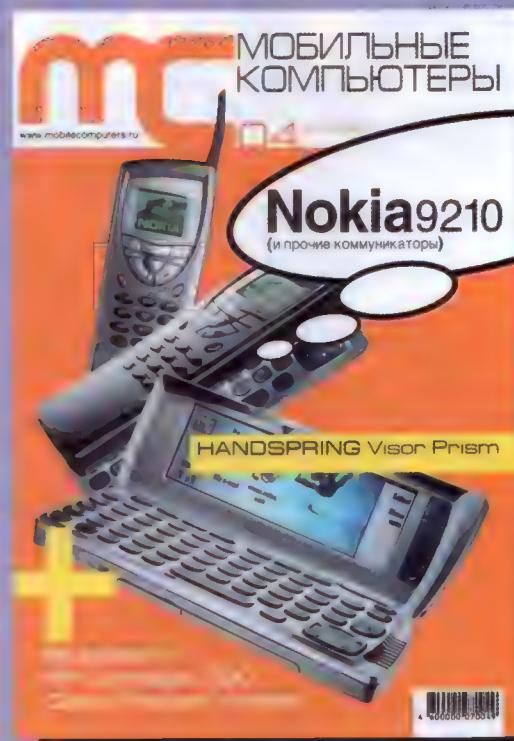
Подытожить статью о PSone хотелось бы рядом небезинтересных для читателя фактов, часть которых непосредственно касается ситуации в России, что как раз нашей аудитории очень даже важно. Для начала стоит отметить, что в нашей стране "малышка" долгое время продавалась по меньшей цене, нежели старая PlayStation, причем разница достигала порой 1000 руб. Любопытно, не правда ли? Далее стоит отметить ситуацию с пиратством. Дело все в том, что PSone оказалась в некотором роде более защищенной от него, чем предыдущие "серые" модели, в результате чего



В комплект с PSone входит хорошо знакомый нам Dual Shock, цвет которого теперь точно соответствует цвету новой модели приставки.

поначалу обычная "чишовка" не давала возможности проигрывать на приставке "левак" - требовался еще и специальный загрузочный диск. Сейчас, правда, ситуация меняется, и boot disk, судя по всему, скоро уже не будет нужен. Но это все "картинки из жизни нашего отечества". Ну а во всем мире PSone чувствует себя очень даже неплохо и продается даже так хорошо, как никто практически не ожидал. Живой пример - Япония, в которой во время новогодних праздников, в пору, когда в огромных количествах сбесившимися людьми закупаются в страшных количествах подарки, PSone покупалась с большей охотой, чем Nintendo 64, Dreamcast и даже PlayStation 2. Вот так.

В ПРОДАЖЕ  
С 20 ЯНВАРЯ



ЧИТАЙТЕ  
В НОМЕРЕ



Обзор новейшего  
клавиатурного  
КПК HP Jornada 720

Тестирование  
цветного Visor Prism  
и первый взгляд  
на GSM-модуль  
от Handspring.

Casio Pocket Viewer.

Nokia 9210  
и прочие коммуникаторы.

Цифровая камера  
для Casio Cassiopeia.

А также новости, гаджеты, обзор  
сайтов и последняя  
финансовая информация.



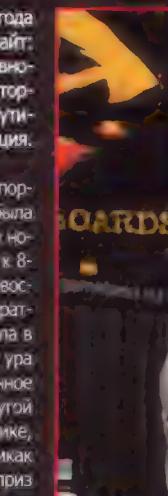
# ЭКСТРИМ

Алексей Копаде

25-го декабря в один из последних дней уходящего года сноуборд-клуб Onboard (официальный веб-сайт: [www.onboard.ru](http://www.onboard.ru)) устроил вечеринку для любителей активного образа жизни - "Onboard Новый Год". Поводом для торжества стали переселение клуба из тенет "всемирной паутины" в реальный мир и его официальная регистрация.

Приютить празднующих сноубордистов согласился московский клуб "СпорТэнд" - заведение это довольно пафосное, и поначалу атмосфера была немножко скованной. Однако по мере того, как подтягивались все новые и новые гости, лед таял, и к 9-ти часам вечера (общий сбор был объявлен к 8-ми) обстановка стала непринужденно домашней или, как говорят в новостных программах, неформальной. Официальная часть программы была краткой и после несколых слов отцов-основателей клуба плавно перетекла в неофициальную. Настало время развлечений, конкурсов и призов. На ура прошли состязание на лучший акробатический трюк и импровизированное буриме (один участник произносит первую строчку стихотворения, другой вторую и т.д.) по А.С. Пушкину. Причем последнее, не в пример акробатике, давалось матерым экстремалщикам с боем. Пресловутое "Лукоморье" никак не желало вспоминаться, и в результате, к позору участников мужчин, при достался очаровательной девушке с превосходной памятью. Основным же событием вечера стал мини-чемпионат по PlayStation'овскому MTV Sports Pure Ride. Удивительно, но не страшавшиеся самых крутых склонов сноубордисты смотрели на виртуальный сноуборд с опаской, и лишь шестнадцать смельчаков рискнули взять в руки

клуб://[onboard.ru](http://onboard.ru)



Официальная часть была краткой, но емкой. Миша Берлизев объявляет программу вечера.



## РУСС-РЕГИОНБАНК

Конкурс буриме. Крутые парни веселятся, они еще не знают, что через несколько минут при окажется в руках девушки, скромно затерявшейся на заднем плане.

джойпад. Причем, как оказалось, большинство из участников не только Pure Ride, но и саму PlayStation раньше в глаза не видели, и это только подогревало интерес к происходящему. Борьба была напряженной, и победитель определился лишь к полуночи, им стал Алексей Сафонов, получивший заслуженные призы и аплодисменты зрителей. Впрочем, остальные участники тоже не остались в обиде, все шестеро счастливчиков, пробившиеся в финал, получили поощрительные призы и подарки от Rossignol и OPM.

Завершилась вечеринка заполночь, уставшие и довольные гости разъезжались по домам. На прощанье Onboard'овцы уверили меня, что подобное происходит не в последний раз, и в дальнейшем мероприятие обретет регулярный характер. Что ж, пожелаем ребятам удачи.



## СНОУБОРДИЧЕСКИЙ ЧЕМПИОНАТ



**MTV Sports Pure Ride**  
Издатель/Разработчик: THQ/Radical Entertainment

PlayStation



Одна из лучших экстремальных игр прошлого года. Несмотря на скромность графического оформления, Pure Ride привлекла к себе игроков и критиков отменной проработкой и разнообразием игрового процесса. К несомненным плюсам Pure Ride относятся: большое количество режимов игры, удачная система управления и обилие трасс. К плюсам не столь явным можно причислить саундтрек - безумная смесь панка, хип-хопа и рока в исполнении малоизвестных американских команд удалось Radical как никогда. Недостатки: слишком продолжительные и частые загрузки, невразумительный дизайн некоторых меню и упомянутая выше скромная графика. В целом Pure Ride, несомненно, одна из самых приличных сноубордических игр последнего времени. Попытка Radical вдохнуть искру жизни в угасающий жанр увенчалась успехом, с чем мы их и поздравляем.



Судьи тоже люди и не прочь взять джойпад в руки.  
Главный арбитр чемпионата пробует силы в Pure Ride.



### Интервью с победителем

ОРИ: Кто из вас был победителем? Поделись архивами.

Алексей Сафонов (в белом свитере): Ну, во-первых, было как бы неожиданно. Взял в руки джойстик, начал участвовать и выиграл. Легко очень в управлении. Очень понравилось и победил.

ОРИ: Раньше с виртуальными сноубордом сталкивался?

АС: Пробовал, наверное, один раз с друзьями, на конкуренции еще. А на PlayStation - нет, ни разу.

ОРИ: А сам сноубордингом занимаешься?

АС: Конечно, с 1991 года катаюсь на нем.

ОРИ: И как впечатления от игры, на реальность покажет?

АС: Ну, слишком, конечно, чересчур, я думаю, высокие прыжки такие нереально делать, но впечатления хорошие производят. Потому что зрелищно очень, красивые прыжки, пейзаж такой красивый. Ну и сами, э... как их там? Юзеры. Тоже симпатичные, девочка особенно с косичками.

ОРИ: Тяжело ли дались победы?

АС: Ну, тяжело. Соперники. Когда человек набрал 20 тысяч, я думал, наверное, его должны, но, оказывается, все проиграли.

ОРИ: В реальности не приходило мысль что-нибудь подобное сделать? Уж больно лока виртуальные сноубордисты прыгают.

АС: Я прыгаю на сноуборде, даже в соревнованиях участвую.

ОРИ: И как успехи?

Ирина (девушка победителя): Сломанная рука в финале. :)

ОРИ: Вообще, сколько все прокатились?

АС: Конечно, нереальные такие прыжки. Очень высокие показаны. И, по-моему, столько оборотов не совершишь, то есть пять оборотов это не реально совершить, это никто не делает.

И еще, как это сказать, немножко в реале чем отличается. Основное в прыжке сноуборда - это подготовка к прыжку. Нужно сначала подготовиться к прыжку, сделать закрутку еще на трамплине. Подготовка к прыжку идет, а потом уже сам прыжок выполняется. А здесь как бы сначала прыжок, а потом уже включаяешь акробатику, наоборот немножко.

ОРИ: Ну и напоследок - может быть, приведите что-нибудь читателям?

АС: Читайте ОРИ, играйте в сноубордические игры, а еще лучше катайтесь на сноуборде в реале.

**Размер:**  
128 мм x 74.3 мм x 17.5 мм  
**Вес:** 0.95 кг  
**Экран:** ж/к, без подсветки,  
2.1 дюйма,  
разрешение 224x144 точек,  
241 цвет из 4096  
**Процессор:**  
CPU 3.072 MHz 16-bit  
**Память:** 512 Kб VRAM/WRAM  
**Звук:** моно/возможность  
подключения наушников  
**Питание:** одна AA батарейка,  
20 часов работы  
**Цена:** 6800 йен (около \$65)



# WonderSwan

**Станет ли  
гадкий утенок  
чудесным  
лебедем?!**

# Color

WonderSwan Color, безусловно, вещь более чем интересная, но у читателей OPM вполне может возникнуть резонный вопрос, что данная портативная система делает на страницах издания, посвященного игровым консолям от Sony.

Ответ, на самом деле, очень прост. Мало того, что стильная портативная система от Bandai является очень даже любопытной вещицей, на которой, к тому же, Square планирует переиздавать первые три игры из серии Final Fantasy, так еще и некоторое время назад было официально объявлено, что WonderSwan Color получит возможность обмениваться информацией с PlayStation 2, для чего в про-даже какое-то время спустя должен появиться специальный переходник, позволяющий осуществлять подключение аппарата к домашней системе. Согласитесь, факт примечательный. Впрочем, давайте обо всем по порядку. Не секрет, что на рынке портативных игровых систем практически вся власть находится в руках компаний Nintendo, а конкретно - различных разновидностей феноменально популярного и невероятно живучего GameBoy, включая последнего фаворита - GameBoy Color, выход которого поднял в свое время новую волну интереса к этому неординарному устройству. Ни одна аналогичная система в истории еще не смогла стать геймбой-килле-



Черно-белый WonderSwan и WonderSwan Color

ром и, по всей вероятности, в ближайшее время не станет. Ситуация такова, что бороться с GameBoy на данный момент практически невозможно. Тем не менее, ряд производителей продолжает выпускать портативные игровые аппараты, пытаясь занять свою нишу на рынке, но, естественно, серьезно не претендуя на то, чтобы сместить никендовского долгожителя с трона. Последними из тех, кто вплотную за-

нялся этим вопросом, были компании SNK и Bandai. SNK запустила в продажу малоизвестные (несмотря на некоторую поддержку Sega) Neo-Geo Pocket и Neo-Geo Pocket Color, а японский игрушечный гигант Bandai попытался завоевать аудиторию доступностью своего продукта, создав очень дешевый и очень необычный с точки зрения дизайна WonderSwan.

Первая версия WonderSwan была черно-белой, не особенно мощной, но, как уже говорилось, очень недорогой (около \$45), что в итоге позволило ей очень неплохо продаться и удержаться на плаву (на сегодняшний день продано около миллиона



экземпляров). Нельзя не отметить и тот факт, что поддержать Bandai вскую штуку решили Namco и Square, разработавшие для нее кое-какие игры, из которых можно отметить карточный Tekken и особую версию «подземелий с курами», то есть Chocobo Dungeon. Следует отметить, что в продажу игра (как и сама система) поступила только в Японии. Прошло некоторое время, Nintendo объявила преемника GameBoy в лице GameBoy Advance, а Bandai сообщила о планах выпуска цветной модификации WonderSwan, красноречиво названной WonderSwan Color, на сей раз пообещав порадовать этой платформой не только жителей Японии, но и всех остальных. На данный момент последнее свое обещание компания не успела выполнить, но все в той же «самой игрющей стране»

**Bandai попыталась завоевать аудиторию доступностью своего продукта, создав очень дешевую и очень необычную с точки зрения дизайна портативную систему.**

Color, хотя, так же как и в случае с нишегодской платформой, дисплей бандайевского аппарата не обладает подсветкой, что, скажем, тем, кто воспитан на Game Gear, не придется по душе. Но это все только половина истории. Помимо того, что было подобно описано выше, существует еще ряд не менее важных вещей, часть из которых реально может повлиять и, надо сказать, уже повлияло на судьбу WonderSwan Color как игровой системы. В первую очередь, это, как уже было сказано, заявленная совместимость аппарата с PlayStation 2. Причем, сразу заметим, это отнюдь не является самым примечательным в WonderSwan Color и на данный момент практически никак не влияет на продажи бандайевской игрушки. Операция с подключением WSC к PS2 попадает, по понят-

## Gunpei Yokoi

(1941-1997)

Гунpei Йокой является, без сомнения, личностью, оставившей в индустрии видеоигр огромный след и фактически создавшей фундамент для целого нового направления - производства портативных игровых систем. Среди его заслуг имеются самые разнообразные, начиная от того, что он был человеком, создавшим аппарат Ultra Hand, а также был одним из зачинателей великой серии Metroid, но главными его достижениями, бесспорно, считаются Game & Watch и Game Boy. Game & Watch - это игровая система, известная чуть ли не каждому жителю бывшего Союза по многочисленным клонам этого продукта, выпущенным в нашей стране под такими названиями, как, например, «Ну, погоди!». Вещь, надо сказать, была революционной и проложившей дорогу для самого важного изобретения Йокой-сан - гениального Game Boy, снискавшего просто невероятную популярность во всему миру. В 1996 году Гунpei Йокой покинул родную для него Nintendo в основном из-за оглушительного провала еще одной его системы - Virtual Boy - и основал свою собственную компанию. Последнее, что сделал Йокой-сан в индустрии видеоигр, - разработал великолепный дизайн WonderSwan. В августе 1997 года он трагически погиб в автомобильной аварии.



«система уже появилась, вызвав достаточно солидный интерес публики, что связано с рядом причин, узнав о которых, готов поспорить, многие наши читатели захотят займеть для себя этот самый WonderSwan Color.

Итак, что представляет собой WonderSwan Color вблизи? Во-первых, как вы уже могли заметить, разглядывая иллюстрации, он очень необычен, а его дизайн можно по праву назвать стильным. Разработал его, кстати, не кто иной, как легендарный Гунpei Йокой, создатель Game & Watch и GameBoy (см. врезку). Сами можете оценить результаты его труда. На данный момент в продаже имеется пять разных расцветок WonderSwan Color, так что покупатель может выбрать для себя наиболее привлекательную. Далее, следует отметить небольшие размеры этого аппарата плюс, что весьма немаловажно, возможность его работы всего от одной АА-батарейки на протяжении почти двух десятков часов.

Кроме того, начинка игровой системы претерпела ряд изменений, и теперь WonderSwan Color несколько более мощная штука, нежели ее предшественник.

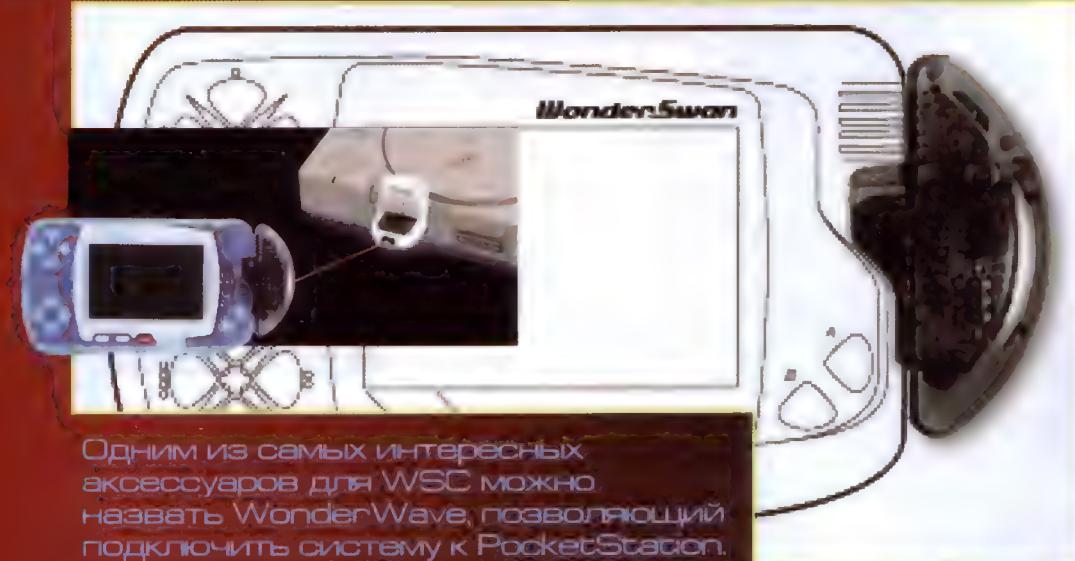
Система способна выводить на экран до 241 цвета одновременно и до 28 спрайтов на одну линию, и это, надо сказать, более солидные показатели, если сравнивать с тем же GameBoy.



**WonderSwan Color и Game Boy Color: в некотором роде конкуренты. По крайней мере, в плане портативности.**

ным причинам, в центр внимания всех поклонников консолей от Sony и, естественно, нашего специализированного издания, но одного обещания, что «скоро выпустим переходники и скоро все будет», покупателю несколько маловато для того, чтобы выложить деньги за модный прибамбас, пусть даже и не особенно дорогой. Что, впрочем, совсем не означает, что эта функция абсолютно бесполезна. Естественно, особенно широкого распространения она не получит, так как WonderSwan Color все-таки не такого уровня устройство, как, например, GameBoy, но определенные группы фанов, при должном развитии возможностей по обмену информацией между двумя системами, однозначно будут ею довольны.

Напоследок стоит отметить, что WonderSwan Color подключается к PlayStation 2 через USB-порт, гарантирующий супербыстрый обмен данными между двумя аппаратами. Но, к сожалению, чтобы посмотреть, насколько любопытным окажется эта совместимость на практике, нам еще придется дождаться первых продуктов, поддерживающих данную функцию, и посмотреть их в действии. Ну и, конечно, нельзя не оценить планы Bandai по перекачке игр для WonderSwan Color из Интернета, пользуясь заявлением Sony выходом



Одним из самых интересных аксессуаров для WSC можно назвать WonderWave, позволяющий подключить систему к PocketStation.



в сеть через PS2. Ну а вообще, операции по соединению WSC и PS2 должны, по всей вероятности, начаться где-то в середине текущего года. Тогда все и прояснится.

Еще одним сверхважным и судьбоносным пунктом в жизни WonderSwan Color является поддержка портативной системы компанией Square. Вскоре после того, как WSC представили публике, именитый японский разработчик фактически спровоцировал в некотором роде ажиотаж вокруг девайса Bandai, заявив о планах выпуска на него первых трех частей Final Fantasy с переработанным графическим оформлением. Final Fantasy I в итоге появил-

ась в продаже одновременно с самим WSC, причем система получила еще и новый вариант комплектации с увеличенной стоимостью: если за \$65 вы могли приобрести сам аппарат, то, выложив за «специальное издание» на \$30 больше, вы получали особую коробочку, включавшую в себя также ту самую первую часть Final Fantasy.

Всем известна любовь японцев к всему, на чём стоит логотип Final Fantasy, так что вполне закономерным стало и то, что именно переработанный прародитель ролевушной серии стал как раз той вещью, из-за которой, по большому счету, многие и решились на покупку стиляного WonderSwan



WonderSwan Color



WonderSwan.

Color. К моменту написания статьи Final Fantasy на WSC продалась в Стране Восходящего Солнца почти четырехсоттысячным тиражом, что очень много для продукта, выпущенного для портативной игровой системы второго эшелона. Ну а объемы продаж непосредственно WonderSwan Color находятся практически на том же уровне, что и продажи Square'овской RPG, что говорит только о том, что в подавляющем большинстве случаев аппарат от Bandai приобретали практически только из-за красующейся рядом на прилавке «фантазии». Впрочем, никто и не сомневался в таком ходе событий. Вообще, Final Fantasy для WSC, судя по



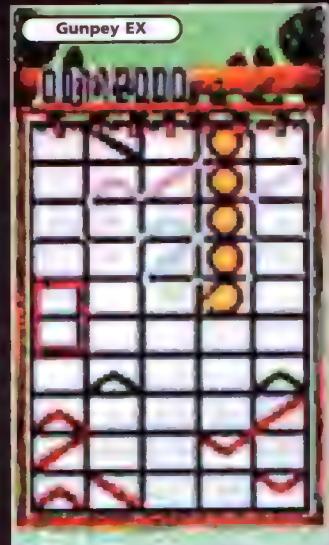
Final Fantasy



поступающим из Страны Восходящего Солнца отзывам, очень даже удалось, и будет очень обидно, если в итоге WonderSwan Color не появится на Западе и мы не увидим англоязычный вариант этого отличного ремейка. Как я уже не один раз говорил, игра была основательно перекраена с точки зрения графического оформления и внешне теперь весьма серьезно отличается от оригинальной версии, вышедшей, как вы, наверное, знаете, на NES. WSC, как ни крути, штука более мощная, не жели нинтендоская восемьбитка, так что обновленная Final Fantasy смотрится чуть ли не как продукт для Super NES. Короче, взгляните на скриншоты сами. Что касается «внутренностей» игры, то тут Square ничего переделывать, вроде, не стала, и с точки зрения игрового процесса нас ждет все та же

классическая RPG, в свое время вытеснившая из памяти знаменитого ролевого клепателя известно откуда. Последователи этого легендарного игрового продукта в лице Final Fantasy II и Final Fantasy III, никогда ранее не выходивших за пределами Японии, на данный момент ждут своего часа, чтобы повторить путь предшественника и, несколько изменив внешний вид, появиться на прилавках в виде картриджа для WSC. Обладатели WonderSwan Color могут быть довольны.

Впрочем, Square, взявшись за поддержку Bandai и, тем самым, попытавшись состроить «козу» Nintendo, решила не ограничиваться убийственной пулеметной очередью крупнокалиберных хитов из серии Final Fantasy, а потому заявила к выходу еще ряд далеко не безынтересных продуктов, среди которых, в первую



разделку. Естественно, игры от 5 square - это главный козырь WonderSwan Color, но стоит взглянуть и на то, что предлагают нам разработчики помимо конвейерных суперпереизданий. Сразу надо отметить, что Bandai владеет немалым количеством лицензий на производство игр по популярным в Японии аниме-сериалам, что оценили еще обладатели черно-белого WonderSwan. Продукты по Evangelion или Gundam публика достаточно тепло принимала и будет принимать вне зависимости от того, что они собой представляют. На WSC из «анимешных лицензий» на данный момент вышли, например, Mobile Gundam, SD Gundam Hero Legend - Knight Chapter; SD Gundam Hero Legend - Warior Chapter. Большинству читателей ОРМ на эти «мегапроекты» плевать с высокой колокольни, но не упомянуть о них, говорят и улучшенная версия оригиналь-

я о предмете нашего сегодняшнего разговора, просто нельзя. Вообще, как и следовало ожидать, большинство выходящих на портативную систему тайлов мало кому о чем говорят и особого интереса не вызывают, но, надо сказать, тут имеется и ряд очень и очень любопытных игр, в которые поиграть хочется уж точно не меньше, чем, допустим, в Legend of Mana. Из таких продуктов можно выделить для начала Guilty Gear Petit от Sammy - «карманный» версия довольно известного и на удивление интересного двухмерного файтинга. Следуя традиции, эта драка для портативной системы представит нам super-deformed персонажей (с большими головами, если кому так понятнее) и суперудары, адаптированные к небольшому экрану. Не меньшего внимания заслуживает и улучшенная версия оригиналь-



очередь, можно выделить Legend of Mana, Front Mission и Romancing SaGa. Законченные фэнзи Square уже сходят с ума. Да и не только они, кстати. Стоит взглянуть хотя бы на списки самых ожидаемых игр среди японцев, где в первой десятке взяли за привычку болтаться сразу три продукта для WonderSwan Color, причем все, естественно, от Square.

У многих может сложиться впечатление, что, кроме нескольких убойных игр от «сами-знаете-кого», на WSC ничего путного, в принципе, нет. Надо сказать, в определенном ракурсе это впечатление невероятно близко к истине, хотя лично я, например, эту точку зрения не



най головоломки, созданной Ганплем Иккой, Gunpey, получившая название Gunpey EX. Как известно, различные пазлы хорошо приживаются на карманных игровых системах, особенно пазлы хорошие. Gunpey EX - как раз пример хорошей игры этого жанра. Да, к слову, говоря о играх для WonderSwan Color, на наш взгляд, стоит упомянуть об одной интересной вещи, которую, правда, не смогут прочувствовать европейцы и американцы, даже если WSC все-таки появится на Западе, как было обещано. Дело в том, что в Японии WonderSwan Color обладает дополнительной возможностью, позволяющей играть в продукты для этой системы в многопользовательском режиме. Возможным это становится после подключения WSC котовому телефону и оплаты соответствующих услуг. Но, погорюю, попробовать все это смогут только жители Страны Восходящего Солнца, так как для западных стандартов котовой связи все указанное выше не предусмотрено.

Итак, что можно сказать в конце статьи о WonderSwan Color? Вероятно, только то, что на данный продукт от Bandai реально стоит обратить внимание, даже если покупать его вы не собираетесь ни при каких обстоятельствах. В конце концов, согласитесь, портативные игровые системы с возможностью подключения к PlayStation 2 появляются не каждый день.

Александр Щербаков

Михаил Разумкин

# НАМ 3 ГОДА

Так уж получилось, что 2001 год для нас стал не просто началом нового века, тысячелетия и т.д., но прямо-таки юбилейным годом для всего издательства Gameland. Не успели мы отметить пятилетие Страны Игр, как уже не за горами выход сотого номера этого знаменитого журнала. Не остались и мы в стороне - подоспел и наш юбилей. Как я уже неоднократно везде упоминал, журналу Official Playstation Россия в феврале 2001 года исполняется ровно три года. Это, конечно, не пять и не десять лет (до таких дат надо еще дождаться), но тоже очень неплохое число, мне оно даже больше нравится. Но юбилей принято как-то отмечать, вот мы и решили написать нечто вроде краткой истории нашего журнала, представить вам наиболее значительные события, которые у нас происходили, вспомнить некоторые материалы и, конечно, рассказать о людях, работающих с нами.

## ГОД ПЕРВЫЙ, 1998-ОЙ

Оговорюсь сразу, что OPM издается практически по всей Европе, но в большинстве стран происходит лишь перевод английского варианта. Мы же решили пойти "своим путем" и делать полностью отечественный журнал, как это делают во Франции (хотя изначально это решение было принято по финансовым причинам, а не из принципа). Так что журнал создавался, как говорится, с нуля. И как мы ни старались, нам, к сожалению, все же не удалось выпустить его к январю 98-ого, соответственно OPM, или Official Playstation Magazine (именно так расшифровывается аббревиатура, часто используемая на страницах нашего журнала), увидел свет только в феврале уже под номером "2" с Crash Bandicoot на обложке. Зато мы постарались сделать его как можно более интересным для вас, включив множество самых разных разделов, а главное - игр. Там был и суперконкурс "Мисс Tomb Raider'98": к выходу очередных походящих Лары Крофт мы предложили нашим читательницам самим выступить в роли этой виртуальной героини. А как



другой момент. Ведь наш журнал единственный в России укомплектовывался настоящим, фирменным (черным) диском с демо-версиями игр для PSX. И пусть это значительно увеличивало его цену, зато давало возможность вживую посмотреть новые проекты.

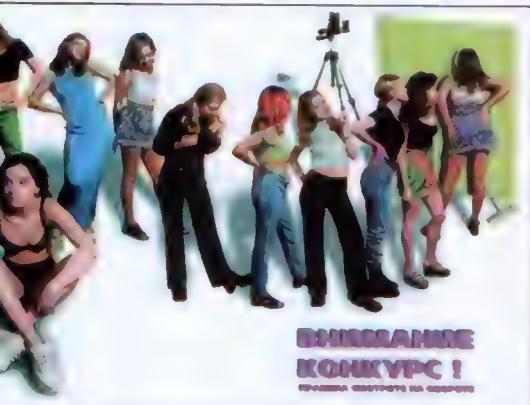
Но, как говорится: первый блин комом - были и ограхи. До сих пор не могу разобраться, что должно было быть в рубрике "Новинки": то ли уже вышедшие продукты (если судить по коробочкам), то ли игры на стадии разработки (если судить по некоторым "тайтлам" вроде Messiah). Видимо, в этой рубрике предполагалась некая смесь и того и другого. Да и дизайн рубрики подкачал. Достаточно стильный, но повторяющийся от статьи к статье: "пять маленьких картинок + одна большая", логотип игры, жанр, издатель и коробка. Это делало все материалы похожими как две капли воды, шаблонными, что ли (зато так было гораздо удобнее верстать). Вообще, журнал больше походил на издание типа "коды и прохождения", ведь больше половины его было отведено именно под эти рубрики. Хотя, возможно, именно это и было вам нужно.

**Светлана Данилова** - первая верстальщица или, как теперь модно говорить, дизайнер нашего журнала. Прохождения и коды,

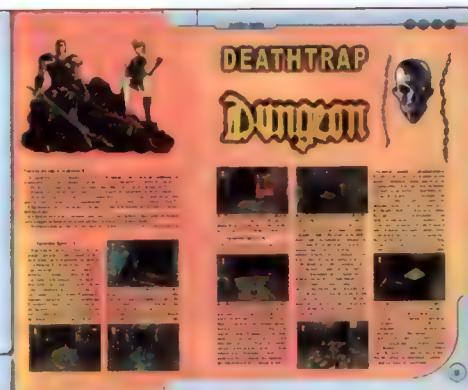


обзоры и галереи - все, что вы видели в журнале в 98-ом, это дело ее рук (кроме обложки, над которой корпел сам Влад Пискунов). Вы должны ее благодарить за карты уровней к прохождениям, которые она отрисовывала, а нашим авторам она надолго запомнилась за установленные жесточайшие требования к размерам текстовых файлов.

Но мы не собирались стоять на месте и споро взялись делать следующий номер, т.е. третий. Он уже значительно отличался внешне от



вам понравился репортаж о еще только готовящемся к выходу продолжении знаменитого Resident Evil? 36 игр так или иначе было упомянуто на его страницах плюс стандартный для всех новых изданий "словарик терминов". Но для подавляющего большинства наших читателей наверняка намного более важным был



"первого блина", приобретая совершенно новый "клеточный" дизайн, который продержится в журнале вплоть до конца года. Возможно, оглавление стало менее читаемым, зато оно приобрело некий стиль игры: "попробуй разберись, где какая статья". Во всяком случае, именно так себе это представлял создавший его главный редактор журнала Влад Пискунов. Рубрика "Скоро" окончательно оформилась под размещение материалов о потенциальных хитах, находящихся в разработке. А "Новинки" стали повествовать о уже появившихся играх.

точки зрения стало появление новой рубрики - "Галереи". Мы решили, что хватит красивым картинкам пытаться, их надо показывать людям. Таким образом, только к апрелю наш журнал можно было считать практически полностью сформировавшимся.

**Дмитрий Эстрин** - сейчас более известен как редактор и автор Страны Игра, в далеком же 98-ом он брался практически за любую работу (в паре с Амирджановым). Ему доставались самые сложные материалы - типа прохождений или обзоров железа. Наиболее известной стала история о написании прохождения Nightmare Creatures. Дима писал ее, забравшись вместе со своим "полусдохшим" монитором под одеяло с целью увидеть хоть какую-нибудь картинку, а вовсе не для того, чтобы придать мрачности атмосфере игры, как вы могли бы подумать.

Однако только в следующем номере появляется долгожданная рубрика "Обзор", наконец-то расставившая все точки над "и", убрав неразбериху с уже вышедшими и только разрабатывающимися играми. Другим главным завоеванием пятого номера можно считать появление еще двух весьма важных для читателей рубрик: ?Письма? и ?Новости? от нашего самого

станиц, но дойти в первозданном виде он к читателям так и не смог. 17 августа 1998 Россию, впрочем, как и большинство государств, постиг экономический кризис, и чтобы хоть как-то спасти положение, нам пришлось "резать" уже посланный на печать в Финляндию журнал. Точнее не нам, а известному Борису Романову. Именно он, обливаясь слезами, вычеркивал материалы из восьмого "ниндзяского" номера, умудрившись убрать все статьи об играх, упомянутых на обложке. Вслед за статьями последовал плакат. Ушли в "отпуск" и мы со Светой, оставив уже почти сделанный



Прохождения также приобрели законченную форму. Их дизайн и по сей день остается одним из самых красивых и стильных. Конечно, старый дизайн так сразу не собирался сдаваться, но у нас уже появились двухстраничные материалы, вроде Final Fantasy Tactics или Critical Depth. К четвертому номеру "клеточный" дизайн окончательно утвердился, проникнув во все разделы, за исключением, пожалуй, лишь рубрики "Прохождения". Все разделы заимели собственное "клеточное" вступление. Но наиболее значимым с визуальной

главного знатока в области видеоигр - Бориса Романова. Можно отметить и подведение итогов фотоконкурса "Мисс Tomb Raider'98", в результате которого наша редакция была просто завалена фотографиями девушек в образе Лары Крофт. А дальше все шло как по маслу. Журнал "встал на рельсы" и только хорошел от номера к номеру, даже заимел большой плакат с культовой игрой Tekken 3 и Fifth Element с изображением Лулу, который, кстати, еще долго потом украшал стену в нашей редакции.

В мае же появилось еще одно украшение нашей редакции - это известный всем по статьям, новостям и особенно рубрике "Письма" **Александр Щербаков**. Причем, привела его к нам ошибка, допущенная всем же Эстрином в статье Элрик, повествующей об игре по книгам Майкла Муркока "Хроники Элрика". Будучи фанатом этого писателя, Щербаков не смог спокойно снести такое. А после разборок решил устроиться к нам на работу. Его первые статьи были Treasures of the Deep и Tombi.

Что было дальше, наверное, помнят все наши читатели. Общими усилиями мы создали самый толстый и красивый номер ОРМ в 120

журнал на попечении упомянутого господина Романова. Но, несмотря на все проблемы, в 98-ом году все же вышел еще один номер ОРМ в "финском" варианте, причем этот номер оказался более чем хорош. Появившиеся первый и последний раз комиксовые герои Лика и Кир обещали всем сильно изменить журнал. Обещание мы сдержали, правда, не совсем так, как ожидали вы, наши читатели. Но, как говорится, ушли мы, громко хлопнув дверью.

Однако лето 98-го года оказалось для нас памятным не только из-за кризиса. С 16 по 18 августа в Москве на площади им. Октябрьской революции проходила суперакция Streetball challenge 1998. Но, кроме распития Спрайта и игры в стритбол, там было и кое-что покруче. А именно первый (правда, и последний) чемпионат по PlayStation под покровительством самой Sony. Было весело и шумно. Мы объясняли девочкам в фирменной "плейстейшенской" одежде, как держать джойстик, а они, в свою очередь, объясняли это же участникам чемпионата, которые в первый раз видели серую приставку. Играли в Gran Turismo, Need for Speed 3, Fighting Force, Dead or Alive и, конечно же, Tekken 3. Победителям достались заветные приставки, игры и прочие сувениры.



## ГОД ВТОРОЙ, 1999-ЫЙ

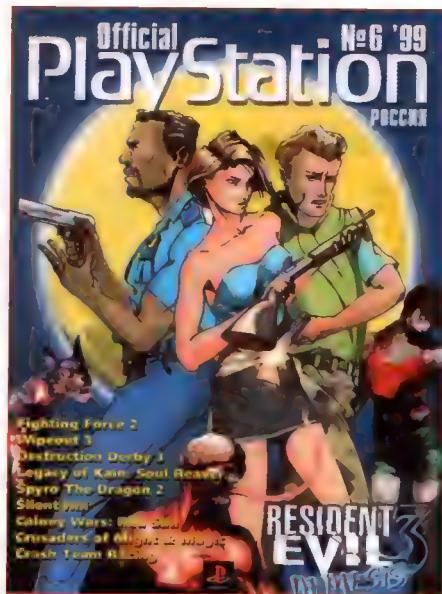
Как и было обещано, журнал изменился и изменился очень сильно, трудно сказать - в какую сторону, но, думаю, самое главное, что он вообще вышел. Про финскую типографию пришлось забыть, и печать полностью перешла на отечественные рельсы (такая своеобразная поддержка отечественного производителя). Еще долго в ОРМ не будет ярких красок (только на обложках), зато цветовая гамма стала сильно напоминать аналог, выдаваемый на экране нашей любимой тогда еще серой приставки. Журнал похудел (до 80-ти страниц), правда, визуально практически не изменился в объеме, даже увеличился (сказывалась толщина советской бумаги). Полностью



сменился и дизайн, ушла в небытие старая "клеточная" веселая структура. Долго не думая, мы практически полностью скопировали вариант старшего брата, т.е. Страны Игр. Немного поменяли свои названия рубрик, они стали более точно отражать свое наполнение. "Скоро", как и положено, стала "Хитом", "Новинки" превратились в рубрику "В разработке", "Секретно" обернулась "Кодами".

Сменился дизайн, сменился и дизайнер. Светлану на боевом посту сменил **Кирилл Горячев**, наверное, самый спокойный из всех наших работников. Именно он начал вводить в верстку статьи просто огромные графические работы. Наверное, многие помнят первые обзоры Spyro, Ridge Racer 4 или Guardian Crusade.

Поменялась и оценка в обзорах. Вместо ма-лозэффективной пятибалльной системы была введена десятибалльная. Появилось "резюме", в котором автор статьи в нескольких предложении пытался донести до читателя смысл всего сказанного им в статье. Правда, уже во втором номере у нас появилась новая рубрика - "Rulez" (моя личная идея). Эта рубрика подразумевала подробно рассказывать вам о культовых игровых сериалах, их создателях и известных компаниях игровой индустрии. Недаром первая статья носила скромное название "Resident и его зло, Capcom и ее Resident".



Вернувшаяся рубрика "Железо", прямо скажем, терялась за "мощью" предыдущей. Зато в четвертом номере она стала фаворитом - еще бы, именно в апрельском номере ОРМ за 99-ый год мы впервые поместили большой материал, рассказывающий о новой мощнейшей платформе от Sony - PS 2. С пятого номера мы вновь сменили дизайн, заимели свой значок-подпись и еще целую кучу мелких фишек.

**Сергей Радионов.** Проработал у нас весьма недолго. Именно он полностью создал дизайн пятого переходного номера ОРМ. Читателям же он должен быть известен по обложкам журнала вплоть до конца года. Однако мы выделим самую курьезную - с троицей из RE Nemesis. Романову особенно понравился "негр":), меня же всегда радовал третий персонаж, стреляющий Джил в живот :).

Направлено это было в основном на то, чтобы хоть как-то отличаться от СИ. Но только к следующему но-

меру дизайн оформился окончательно, а к июлю, без лишней скромности могу заявить, мы вновь делали супержурнал по самой популярной в мире консоли. Из принципиальных же нововведений можно отметить либо появление комплексной оценки игр, сопровождаемой

"словом редактора", стиляного содержания и обширных новостей, которые к девятому номеру обзавелись полноценным разделом "хитп-радов". Журнал вновь набирал силу, а перепалки читателей с принципиальным Щербаковым, начавшим заведовать разделом писем, только подливали масла в огонь. В конце добавлю, что в 11 номере мы впервые опубликовали галерею рисунков читателей - конкурс, оказавшийся очень популярным и продолжающийся по сей день.



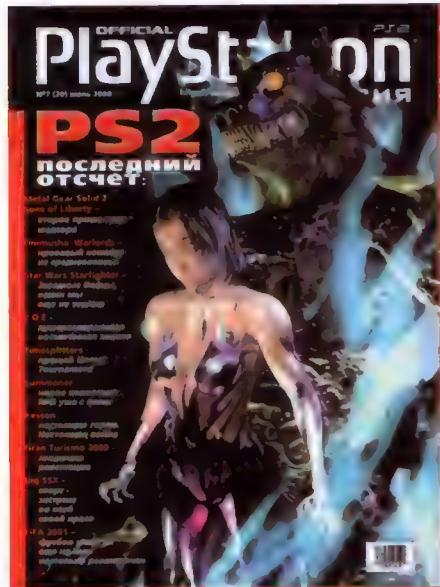
## ГОД ТРЕТИЙ, 2000-ый

Иван Солякин и Татьяна Антилова - работали у нас дизайнерами с конца 99-ого и до середины 2000 года. Как и большинство наших работников, с PlayStation столкнулись впервые. Сейчас продолжают работать в журнале "Хакер", причем Таня работает над его печатной версией, а Иван - над виртуальной, онлайновой.

Переходный между тысячелетиями год ознаменовался появлением в редакции арт-директора Михаила Огородникова, что означало очередные изменения в дизайне журнала. У нас вновь появились огромные картинки, или, как мы их называем, арты. Именно господину Огородникову вы, наши дорогие читатели, обязаны появлением в журнале рубрики "Cover Story" увеличением скринов в статьях (напомню, что это жаргонное слово происходит от англ. "screen" и означает картинку, тем или иным способом снятую с игрового экрана). Да-



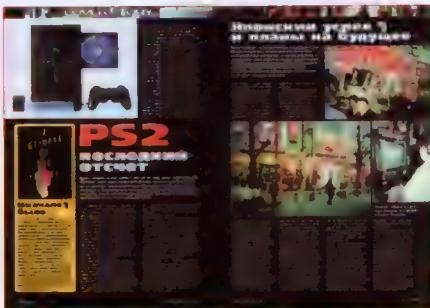
ле, пожалуй, стоит упомянуть о появлении в февральском номере ОРМ глобальной работы Щербакова под грифом "Rulez", включавшей в себя краткие выдержки из всех обзорных статей, опубликованных на страницах нашего журнала. 200 обзоров - таковы оказались "итоги тысячелетия" для нашего журнала. А потом свершилось то, чего мы ждали так долго: ОРМ вновь вернулся к финской полиграфии, хотя и немного сократился в объеме. Апрельский номер с одноглазой черепушкой сэра Даниэля, который, кстати, заговорил по-русски, ознаменовал переход на новое качество. Да, мы вновь стали публиковать небольшой, но все же настоящий постер. Потом все закрутилось и завертелось. События следовали одно за другим, и мы только успевали размещать материалы. На прошедшем в Японии PlayStation Festival



# 2000



2000 впервые с 20-ю работающими играми была показана PS 2. Но основным событием, произошедшим с нашим журналом в 2000 году, мы, конечно же, считаем поездку Бориса Романова и Сергея Амирджанова в Японию на Tokyo Game Show, а также посещение известных игровых компаний Namco и Тесто. Следующим этапным шагом на пути нашего журнала можно



считать июльский номер с черной Tekken'овской обложкой. Именно с него мы начали обширный рассказ об играх на уже вышедшую в Японии новую консоль от Sony. В дальнейшем же мы уже постоянно включали материалами с предварительными обзорами игр на PS 2. Кроме того, мы принципиально изменили дизайн оглавления, сделав его более ярким, наглядным и доступным. С августовского номера те же изменения постигли и раздел новостей. Эта рубрика обрела стильный и весьма удобный для чтения вид, вбрав в себя хитпарады, под которые ранее отводилась отдельная страница. В восьмом же номере мы решили разместить еще один глобальный материал, теперь уже повествующий о всех значимых проектах, когда-либо выходивших и только предполагающих появиться на Sony PlayStation.

**Борис Романов** - главный редактор ОРМ с 1999 года и наш главный знаток индустрии видеогр целиком и самих игр в частности. (Сейчас он, правда, заправляет журналом "Мобильные Компьютеры", но без игр все равно жить не может). С 8-ого номера у Бори, как он сам выражается, "попер креатив" (от англ. to create, т.е. создавать). И нестан-



дарные материалы хлынули потоком. Чего только стоит обложка с Ларой Крофт в траурной рамке и вопросом о ее смерти. Потом был суперматериал о гениях игровой индустрии, а закончилось все уже в новом веке ярким и для многих наверняка непонятным подведением итогов "игрового" года с "анимэшной" Мадонной в главной роли.

Больше никаких особых событий в жизни нашего журнала не случилось, если не упомянуть долгожданное появление PS2 на американском и европейских рынках. Но это, как вы понимаете, все же события мирового масштаба и затрагивают они не только наш журнал, но и все игровые издания.

## XXI ВЕК

Что же несет нам век грядущий? На этот вопрос мы вряд ли сможем вам ответить однозначно. Как уже упоминалось, от нас ушел Борис Романов (пожелаем ему успехов с новым журналом), место редактора заслуженно получил Александр Щербаков. А я скромно занял должность главного редактора. Что касается наших подопечных приставок, то мы даже до сих пор не имеем официальной информации о выходе PS 2 в России. Одно известно точно. Мы будем продолжать рассказывать вам о первой PlayStation, пока на нее выходят игры или пока сама Sony официально не закроет формат. Вместе с тем мы не забудем и о всех новинках, появляющихся на суперприставке PS2. По крайней мере, до того момента, пока в продаже не появится журнал Official PlayStation 2 Россия. А теперь позвольте вам представить людей, которые создают ОРМ в данный момент.

2001



Сергей Lange, издатель  
Это человек с бейсбольной битой, которого все бояться (ну, или притворяются). Наша легенда.



Михаил Огородников, арт-директор  
Работает в ОРМ практически с самого начала. Как было уже где-то замечено, игры не любят, но охотно "косят" под их страстного поклонника. Опробовал практически все известные игровые системы от ZX Spectrum до PS2. Последнее пристрастнее — Valkyrie Profile и PSO.



далнейшем надеется приложить некоторые волевые усилия и перейти наконец от прослушивания музыки к ее сочинению.



Михаил Огородников, арт-директор  
Делает все спец материалы в нашем журнале, именно ему мы обязаны НАСТОЯЩИМ внешним обликом журнала и многочисленными обложками с девочками!!!



Леонид Андруцкий, дизайнер  
Без него и его огромного опыта мы, пожалуй, не сдали бы не одного номера или сдали бы на полмесяца позже. В отличие от других дизайнеров практически не интересуется видеоиграми, зато охотно играет в онлайне.

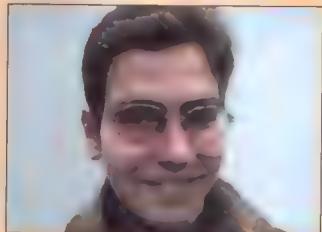


Максим Каширин, дизайнер  
Работает у нас совсем недавно, зато уже успел прославиться качеством своих работ и неторопливостью их претворения в жизнь. Подборка статей по Disney — это его работа.



Иван Напреенко, автор  
Учится на 3-ем курсе МГЛУ, в дипломе о в/о в граfe "специальность" будет написано: "специалист по межкультурной и лингвистической коммуникации, переводчик-референт с арабского, французского и английского языков". Геймерский стаж - 7 лет, опробованные платформы: Spectrum ZX, Commodore, Nintendo, Sega Megadrive, PC, ну и, конечно же, PlayStation. С издательством GameLand сотрудничает с 14 лет, т.е. почти с момента его основания. Парадокс: к игровой индустрии в целом

относится скептически, но уважает продуманные ролевушки и (увы, не чужды человеческие слабости!) Resident Evil. Помимо всего прочего ни дня не может прожить, не послушав нового альбома какой-нибудь странной команды. Музыкальные интересы широки: от Cradle of Filth и Emperor до Apoptose, Coil, Corvus Corax и Die Form. Играет в московской sympho black metal группе Crystal Abyss. Еще одна страсть - книги. От Тракля и Борхеса до Дерриди с Лаканом ;).



Ковалев Алексей, автор  
Кодовое имя: Халлосай - это такой веселый в меру развращенный ста-ричок из японского мульти сериала "Ранма пополам" (Ranma 1/2). Почему именно Халлосай, друзья говорят - это потому что он такой же извращенец. Работает в журнале с апреля 98-ого, постоянно находится в поисках законченного высшего образования. Играет увлекается с 90 года. Срок не такой уж и большой. В общем-то, и гордиться нечем. Этапы игрового пути (в хронологическом порядке): Atari 2600, PC, Nes, Sega Mega Drive, Game Boy, 3DO, PSX, Dreamcast, PS2. Любимые игры: Mystic Quest (GB), Chrono Trigger (Snes), Xenogears (PSX), True Love (PC). Сейчас играет в Lunar Silver Star Story (PSX) и Pokemon yellow (GB). Кроме игр обожает Аниме (японскую мультипликацию), Зарплаты, Хвалебные послания от читательниц журнала, Карабоэ и Брелки с Пикачу. Не любит: Нагоняя от редактора, Гулять с собакой и Рано просыпаться. Мечтает побывать в Японии и вызубрить, наконец, хирагану и катакану.



Роман Степанов, автор  
Попал к нам в редакцию весной 1998, когда еще учился в школе. Сейчас "учится" в Московском Политехническом Колледже, поэтому совершенно забросил работу. Ему вы обязаны практически всеми прохождениями, что публиковались в нашем журнале за последние два года.

Другие авторы, которые работают еще совсем недавно, поэтому мы их просто перечислим: Mac Fank и С.С. — культовые персонажи из "Великого D" и Евгений Курбаков — наш самый старший автор.



# CKOPO

26	World's Scariest Police Chases	26
28	V Beach Volleyball	28
28	The Emperors New Groove	28
29	The Little Mermaid 2	29
30	Infestation	30



26



28



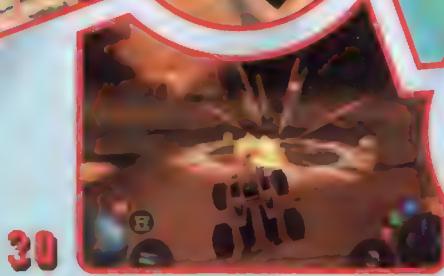
28



29



29

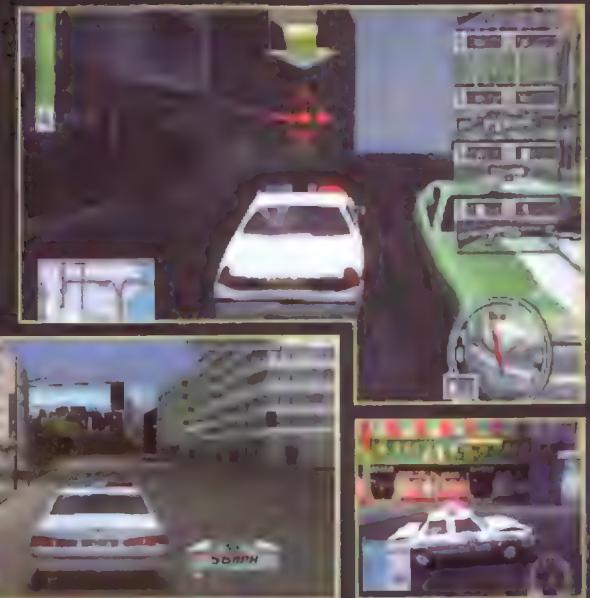


30



PlayStation

# World's Scariest Police Chases



Как вы можете сами понять по скринам, *World Scariest Police Chases* до боли похожа на *Driver*. Будем надеяться, что и по своему содержанию она будет ему под стать

Жанр: racing/action  
Издатель/разработчик:  
Fox Interactive/Unique Development Studios  
Количество игроков: 1  
Дата выхода: весна 2001

*World's Scariest Police Chases* - так называется суперпопулярное американское телевизионное шоу, в котором транслируют изображение и звук с камер, установленных на полицейских машинах. В реальном времени зрители становятся свидетелями драматических погонь, арестов, экшессов, непредвиденных ситуаций, преследований и прочих рутинных событий жизни стража общественного порядка. Высочайшие рейтинги передачи неудивительны: если в нашей стране когда-нибудь организуют нечто подобное, то собранная аудитория будет колоссальной. С одной стороны, останутся довольными многочисленные любители «Дорожного патруля» и передачи а-ля «Вы - очевидец», а с другой - будут привлечены не менее многочисленные противники того же «Дорожного патруля» (на программу постоянно сыплются обвинения в людоедости). В американском шоу гораздо больше развлекательного фактора, а кровь проливается только по делу. Закономерным итогом популярности *World's Scariest Police Chases* стало начало разработки аналогичного игрового проекта. Казалось бы, должно было получиться что-то мертворожденное. Многочисленные эксперименты по созданию игровых версий кинофильмов свидетельствуют: то, что получается на экране кинотеатра, невозможно воссоздать на домашнем телевизоре даже с помощью приставки. А с «интерактивизацией» телевизионного шоу дела обстоят еще сложнее: очевидно, что добиться в игровом формате эффекта присут-

ствия, а следовательно, обеспечить машинный саспенс, будет чрезвычайно трудно. Почти невозможно. Но оказалось, что чудеса все-таки случаются.

Издательство Fox Interactive и независимая шведская группа разработчиков Unique Development Studios взялись за превращение *World's Scariest Police Chases* в интерактивный игровой проект. Постепенно игра начала приобретать все более отчетливые черты настоящего хита. Сенсацией стало известие о том, что Fox Interactive выбрала именно PlayStation в качестве единственной платформы для многообещающего проекта, отказалвшись от подготовки запланированных версий для Dreamcast и PC - таким образом, игра стала эксклюзивным продуктом SPS. Теперь многим стало очевидно, что горячие шведские парни готовятся создать продукт исключительной важности: по крайней мере на данный момент я считаю WSPC самой перспективной игрой на SPS в 2001 году, вполне способной влить свежую кровь в застоявшийся жанр racing/action. В отличие от пассивного телезрителя, обреченного созерцать то, что происходит на экране, игрок WSPC становится главным участником действия, то есть тем са-



В ПРОДАЖЕ  
С 30 ЯНВАРЯ

мым обычным полицейским, чьи будни транслируются на всю Америку. Правда, в игре никакой Америки не существует: события разворачиваются в огромном фантастическом мегаполисе Ashland (сразу отмечу выдающуюся детальную визуализацию - местами просто грандиозно). Игрок может испробовать себя в двух ролях - водителя и его напарника, непосредственно ведущего стрельбу по преступникам. Естественно, это открывает широкие возможности для много-пользовательской игры, особенно для сооре-га-

не менее сногсшибательно: динамика воссоздана блестяще - игрок может сам настроить оптический ракурс или довериться запрограммированной системе смены точек зрения. Камера может давать картинку сверху с вертолета, затем из салона или прямо с капота стремительно не-сущегося автомобиля. Всё это сопровождается комментариями реального диктора, того самого Джона Буннеля, который ведет телешоу. Пока не поздно, учите английский - говорят, что у Джона редкий ораторский талант. Возвращаясь к теме

**В игре никакой Америки не существует: события разворачиваются в огромном фантастическом мегаполисе Ashland (сразу отмечу выдающуюся детальную визуализацию - местами просто грандиозно). Игрок может испробовать себя в двух ролях - водителя и его напарника, непосредственно ведущего стрельбу по преступникам**

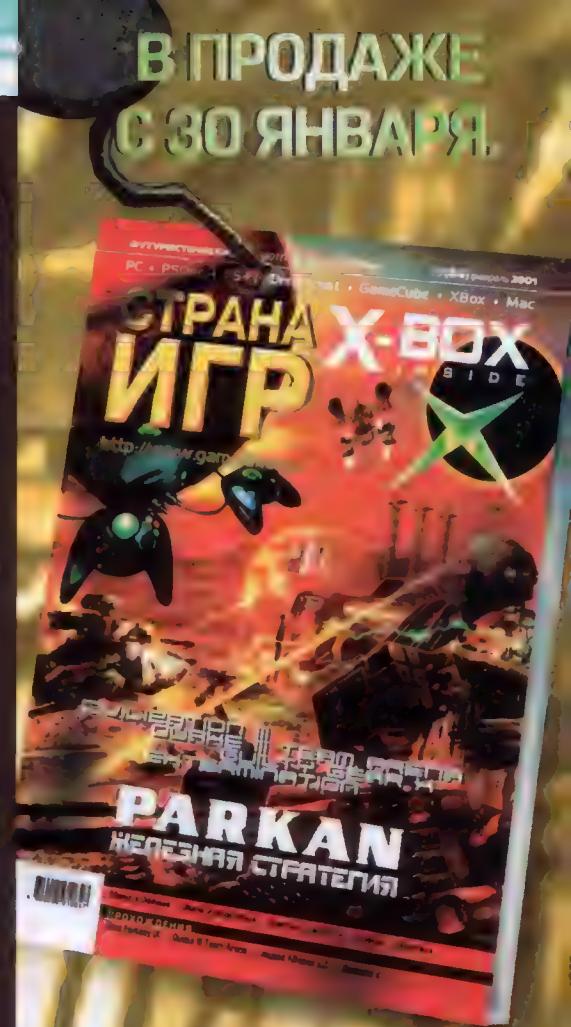


live. На протяжении 50 миссий нам предстоит детально познакомиться с непростыми буднями рядового мента (ага! Поклонники «Улиц разбитых фонарей» - это и про вас тоже!), и головокружительными погонями, сопровождением президентских кортежей, предотвращением преступлений, короче - всем тем, о чём вы мечтали в Driver 2, но боялись даже подумать. Совершенно замечательно, что авторы избавили нас от мучительной необходимости на протяжении всей игры только защищать мирных граждан и охранять их крепкий сон - целых 15 миссий предназначены для полного отрыва в роли крутого бандита-угонщика. Учитывая тот факт, что оружие варьируется от штатной Беретты и винтовки M16 до гранатомета и установки ПТУРС. Это бодрит.

В телевизионной версии огромное значение имеет сложная работа нескольких камера, обеспечивающая сногсшибательный эффект участия в реальной погоне. Фрагменты игры действуют

разнообразных игровых режимов: разработчики предусмотрели аж 7 штук: Deathmatch (догадывайтесь сами), Race (финишировать первым), Biathlon (прохождение по чекпойнтом), Chase (пресловутое преследование), Speed (авторы дают такое объяснение: «elimination game»), Cooperative и CrimeWave (cooperative или head-to-head на время). По-моему, достаточно, чтобы с нетерпением дождаться игры, забыть на учебу (работу и т.д.) и пригласить лучших друзей к себе в гости неделек этак на две. Короче говоря, World's Scariest Police Chases - это название, которое стоит запомнить для того, чтобы, увидев то же сочетание латинских букв на коробке с CD, можно было достать из заднего кармана штанов заблаговременно заначенную сумму и обратиться к продавцу со словами: «Дайте мне, пожалуйста, самую классную игру 2001 года для PlayStation... Да-да, я имею в виду World's Scariest Police Chases.»

Иван Напреенко

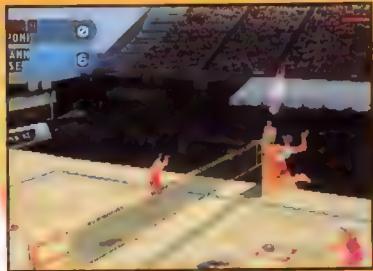


СТРАНА  
ИГР

СКОРО

# V Beach-Volleyball

В нашей стране бескрайних заснеженных полей пляжный волейбол все еще остается экзотическим развлечением. Но почувствовать удовольствие, получаемое от сочетания сверкающего солнца над головой, горячего песка под ногами и упругого летящего мяча можно и не выходя из дома на мороз. Infogrames планирует в ближайшее время выпустить в продажу V Beach Volleyball, прикольный симулятор пляжного волейбола. Игра лицензирована и поддерживается Международной Федерацией Волейбола (FIVB (Federation of International Volleyball)), так что нас ждут реальные спортсмены и не менее реальные красивые спортсменки в пляжных бикини. Система управления персонажем



При игре получается волна из мячей - Отлично проверять на удачу.

Жанр: спортивная игра  
Издатель/разработчик:  
Infogrames/CARAPACE  
Количество игроков: 1-4  
Дата выхода: зима 2001

позволит отладить его умения и характеристики, добиваясь максимального эффекта от применения различных движений - вроде прыжков, ныроков, ударов, подач, пасов, переворотов и вращений (сам не знал, что они столько всего умеют :)). Игра отличается очень приличной графикой с реалистичными эффектами, вроде разлетающегося песка и затаптывающейся игровой площадки (естественно, меняются физические характеристики передвижения спортсмена). По-видимому, игра будет очень классной. Ждем-с, ждем-с, ждем-с - летний пляж, девочки и волейбол!

Иван Напреенко



# The Emperor's New Groove

Платформенные бродилки считаются приятным развлечением - ненавязчивым легким жанром, лишенным претензий и излишней амбициозности. Многое от подобных игр не требует: достаточно броского сюжета, в меру красивой графики, грамотного управления и «умной» камеры, чтобы у человека остались наилучшие воспоминания о нескольких вечерах, проведенных вместе с игрой. По всей видимости, разработчикам нового

платформенного проекта The Emperor's New Groove рецепт успеха хорошо известен. The Emperor's New Groove будет во многом отличаться от десятков похожих друг на друга продуктов, вдохновленных творчеством Уолта Диснея. Игровой процесс представляет собой веселую мешанину самых разных элементов, что-то вроде значительно улучшенного Super Mario 64. Масса веселых трюков, забавные персонажи, непредсказуемые приключения должны обеспечить игре признание и любовь среди любителей похождений Rayman-а и младшего поколения пользователей PlayStation.

Иван Напреенко



Жанр: 3D-adventure  
Издатель/разработчик:  
SCEE/Disney Interactive  
Количество игроков: 1  
Дата выхода: конец зимы 2001



# The Little Mermaid 2

Жанр: платформенные приключения

Издатель/разработчик:

SCEE/Disney Interactive

Количество игроков: 1

Дата выхода: февраль 2001

**Деньги можно зарабатывать на ком и на чем угодно. В частности, на Гансе Христиане Андерсене - очень даже коммерчески выгодный субъект.**

первого и второго мультфильмов. Сначала мы проследуем вместе с прекрасной Ариэлью, русалкой, возмечтавшей стать девушкой и обратившейся за помощью к злой колдунье Урсуле, которая, в свою очередь, спит и видит себя властительницей всего подводного мира. Андерсен и рядом не проходил... А после мы переносимся на 14 лет вперед, когда Ариэль и ее возлюбленный Эрик уже почти вырастили свою дочку Мелодию. Она живет на земле, но тоскует по морю. Вопреки воле матери, девушка обращается к сестре покойной Урсулы ведьме Моргане, чтобы превратиться в русалку. Замечательный шанс отомстить за гибель сестры... Поми-



Компания Disney Interactive, по жизни занимающаяся созданием интерактивных версий популярных мультфильмов студии Уолта Диснея, в очередной раз сконцентрировалась с Sony Computer Entertainment Europe, чтобы порадовать владельцев PlayStation игрой по двум известным мультикам Русалочка и Русалочка 2: Возвращение в море. К творчеству Андерсена мультфильмы имеют опосредованное отношение (в особенности вторая часть и уж, конечно же, телевизионно-сериалная версия), а теперь постараемся предугадать, какое отношение имеет новый проект Disney Interactive к играм для PlayStation ;).

Честно говоря, у диснеевцев уже был опыт интерактивизации Русалочки. Игрушка называлась The Little Mermaid и была игрой стандартной, обычным представителем своего жанра. Впрочем, все игры от Disney Interactive похожи друг на друга в той же степени, в которой походят друг на друга мультики студии, носящие имя гениального американского художника. Теперь нам представят на суд и испытание The Little Mermaid 2. Лично я особенной радости по этому поводу не испытываю.

Судя по имеющейся у нас информации, The Little Mermaid 2 будет классической диснеевской игрой. Сожалению проект разделен на две части, соответствующие приключениям героини

Красавица, принц, игрушка; иначе как однокомпонентный мультфильм. Конечно надеемся, что над статьей графике будет и игровой процесс.

мо мести, заманив доверчивую Мелодию, Моргана собирается осуществить свои планы по завоеванию Атлантики (ах, как это пошло! :)), и только самоотверженная Ариэль и ее материнская любовь могут спасти бедную девушку.

Очевидно, что игра представит особую ценность для поклонников одноименной видеоверсии. Их ждут знакомые любимые герои, уровни из мультфильма, музыка и озвучка, а еще красочные видеоставки - взятые как прямо из фильма, так и нарисованные специально для игры. В соответствии с развитием сюжетной линии игрок будет встречаться с массой персонажей, передвигаться как по суше, так и по морю и осваивать возможности Ариэль и Мелодии. Никакой крови, насилия и размазанных по стенке хомячков... Естественно, The Little Mermaid 2 понравится ценителям красочных анимированных платформенных приключений и в особенности младшему поколению пользователей PlayStation. Если вы не знаете, что попросить у родителей на день рождения, - просите The Little Mermaid 2 и не ошибитесь! Ну а все остальные могут

ориентироваться только на личные предпочтения: нас ждет качественная, красавица платформенная игра. Без сюрпризов. Без неожиданностей. Другими словами - очередной релиз от Disney Interactive. Хоть сейчас на почту ставь - этакий образец постоянства и верности принципам компании. Помимо всего прочего, разработчики планируют выпустить игру и на PC. The Little Mermaid 2 увидит свет в феврале месяце.

Иван Напреенко

# Infestation

В последних месяцах прошлого столетия, то есть не так давно, французская компания *Ubi Soft* с мировым именем выпустила для PC игру *Infestation*. Теперь разработчики планируют осчастливить обладателей *PlayStation* портом, причем обещают, что он будет очень качественный и увлекательный. Попробуем разобраться, что же за зверь нас такой ждет *Infestation*.

Жанр: racing action

Издатель/разработчик:

*Ubi Soft/Frontier Developments*

Количество игроков: 1

Дата выхода: зима 2001

В первую очередь, не лишним будет сообщить читателю, что крестным отцом проекта является небезвестный Дэвид Брэбен – автор культовой игры начала 90-х 20 века *Elite*. Разработчики не раз козырнули тем, что легендарный персонаж игровой индустрии покинул своим участием работу над *Infestation*. Лицо же я отношусь к этому пафосному шеголюнию довольно скептически: в конце концов, какое отношение к современным играм имеет автор пускай чрезвычайно успешной, но невероятно древней игрушки? А уж если он такой гениальный, то где он делал все эти годы? Короче, все это выглядит подозрительно, сольно смахивает на раскручивание продукта любой ценой. Хотя, с другой стороны, – а почему бы Брэбену и не поучаствовать в разработке новой игры?

Итак, студия *Frontier Developments* взялась за экспериментирование на стыке различных жанров, скрестив racing и action. Не слишком оригинальный подход, но он выглядит новаторством по сравнению с сюжетной линией. Нам представится очередная возможность поучаствовать в космической войне далекого будущего (очевидно, что Брэбен верен себе и что космос – его родная стихия). Исследуя межгалактические просторы, человечество нашло-таки долгожданных братьев по разуму. Но встреча оказалась далеко не такой благополучной, как хотелось бы мирным землянам. Раса разумных насекомых стала вести себя с людьми по принципу „мо не пушь“. За державу, естественно, стало обидно. Негодьев надо прокупить. Ну а далее события игры развиваются точно по сценарию фильма „Звездный десант“ – с небольшими авторскими импровизациями. Главного героя (т. е. Вас) десантируют в супернавороченном космическом джипе (?) на поверхность вражеской планеты, чтобы вы попularно объяснили воинственным тараканам-переросткам, где же веномном понимании зимуют овцы.

Разработчики обещают нелинейный сюжет, широкие возможности апгрейда разнообразных средств передвижения и массу высокоматематических противников, короче говоря, что будет интересно. В частности, можно будет попробовать себя в роли пилота корабля мерзких прищельцев, насладиться прелестями самовосстанавливющихся механизмов, а также найти кучу полезных роум-апов и тончайшей дребедени. Судя по отзывам очевидцев личной версии, графика в игре не то что бы революционная, но вполне удовлетворительная. Мне, в частности, по душе пришли эффекты освещения. В



Иван Напреенко



# ОБЗОР

<b>32</b>	<b>Ready 2 Rumble Boxing Round 2</b>	<b>32</b>
<b>34</b>	<b>Dragon Valor</b>	<b>34</b>
<b>40</b>	<b>RC de Go!</b>	<b>40</b>
<b>42</b>	<b>Evil Dead: Hail to the King</b>	<b>42</b>
<b>44</b>	<b>Batman Beyond: The Return Of The Joker</b>	<b>44</b>
<b>46</b>	<b>Ducati World</b>	<b>46</b>
<b>48</b>	<b>Prince Naseem Boxing</b>	<b>48</b>
<b>50</b>	<b>The Grinch</b>	<b>50</b>

**1**

Таких игр не бывает.

**2**

Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.

**3**

По всем параметрам средняя игра.

**4**

Хорошая игра с мелкими недостатками.

**5**

Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.

**6****Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.**Игровой процесс:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.**ОЦЕНКА****5.0**

dualshock



1 игрок



руль



карта памяти



splitscreen



2 игрока



4 игрока



мышь

# Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Бывают симуляторы бокса серьезные, аркадные и еще бывают непонятные, которые нельзя отнести ни к одному из упомянутых выше подвидов. Например, *Ready to Rumble*. Происходящее на экране напоминает не бокс, а скорее балаганное представление. Нет, это определенно не симулятор. В таком случае, что же это? О, вот оно — это аркада с боксерами! А что? По-моему неплохое определение.

**Жанр:** драки  
**Издатель/Разработчик:** Midway/Point of View  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Prince Naseem Boxing, Ready 2 Rumble.



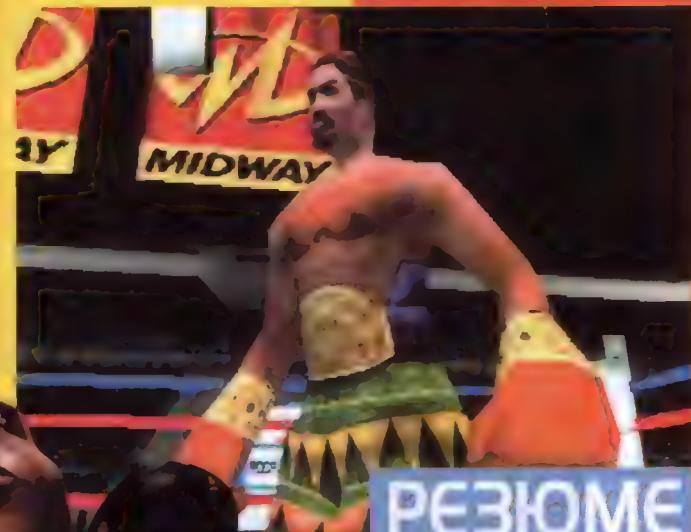
Первая R2R была игрой довольно успешной, Midway наглядно показала, что еще не разучилась делать аркады, и сорвала заслуженный куш. Round 2 получилась не хуже,



впрочем, это не комплимент. Все мы прекрасно знаем: то, что было хорошо вчера, не обязательно будет столь же хорошо сегодня. Отличительной чертой сериалов от Midway всегда была их полная неизменность. Менялась графика, появлялись и пропадали персонажи, добавлялись спецэффекты, но ядро игры оставалось неизменным. Кто-то назовет это ленью, кто-то верностью традициям, я же просто констатирую факт: *Ready 2 Rumble: Round 2* - копия *Round 1*. Левая рука, правая рука, удар в корпус, в голову, серия ударов, убийственная комбинация «rumble» - все знакомо? Что ж, добро пожаловать домой! Единственным новшеством, достойным упоминания, стал видоизменившийся спецудар «rumble». Вы

делом надо добыть заветное словечко, хорошенько отрубив соперника, а после этого, набрав на джойпаде мудреную комбинацию клавиш, активировать убийственный удар. Пока ничего нового, но это только на первый взгляд. Ныне «rumble» подразделяется на три

уровня: «легкий», «средний» и «тяжелый». Прежде неизвестно, что соперник выберет из ринга. Что же еще? Ах да, чуть не забыл, в игре появились новые боксеры. И общее их количество теперь аж тридцать штук, включая американскую президентскую чету и поп-идола Майкла Джексона. Последний получился особенно круто, хотя я бы все равно предпочел Алсу и Деца! (юу! это, типа, рулеz! юу!).



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Достаточно привыкли к аркадам от Midway, к сожалению, слишком привыкли. Но думаю, что *Ready 2 Rumble 2* сумеет их покорить. Ужасно прятаться в кулуарах, где винтажные уличные бои лучше находить...

### ОЦЕНКА

6.4

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Кажду 2 недели авторы этого журнала не скрывают, каким образом получают новые впечатления — это довольно интересно, потому что





# Dragon Valor

Жанр: action/RPG  
 Издатель/Разработчик:  
 SCEI/Namco  
 Количество игроков: 1  
 Альтернатива: Threads of Fate



Ах, дракон был злым. А что бы это дракон. Ах, я знал в драконах нюансы с количеством на-  
 кину. Ох нет, дракон держит в за-  
 пасном гуманитарии. Ну и что  
 ж, ему чуеть демонично ли-  
 чуко или злого личного. И  
 не знаю, как вы, а я в  
 сию минуту сплющил, как  
 я бы с драконом Умешего и в  
 момент взрыва бы заснул, а  
 проснувшись и прочи. Да я бы  
 заснул.

## СЕРДЦЕ ДРАКОНА

Хоть Тийней Спилл - это маэстро, Стартинг Гейм Абсолютно, Стар-  
 тингность, отсутствие ограничений. Так нет, скажет Драко-  
 ны, блинчики в бою он смеет  
 это склон, и, как я параллельно - это не тая ух и тока.

Издревле считается, что драконы - это зло. Откуда взялся этот предрассудок, понятия не имею, но, сколько бы я ни рылся в кни-  
 гах с легендами, во всех драконы персонажи исключительно от-  
 рицательные. А вдруг это не они, вдруг это мы отрицательные?

Совсем юный юноша Илья - погон-  
 яет драконов (также есть испо-  
 линские, но это переносы, но  
 у меня не было проблем  
 с тем, как увидеть пурпур-  
 ную гусеницу Клерка  
 (Англичане любят, дракон и че-  
 ловека) и нечто впечатляющее с  
 попутчицей. Желтый драконок  
 неслыханную. На пути есть синий  
 драконок, который в танкетке  
 имеется. Несколько погиб-  
 ют драконов. В итоге мы сидим  
 на краю края горы, в то  
 время как погибает драконок  
 и исчезает в иной  
 вселенной.

Блинчики, сколько можно на-  
 мереть. Погоняющий скажет у Дракон-  
 ов, что если не вернутся  
 на землю, то я виноват, то  
 уай Тийней. Стартинг Гейм  
 целиком и полностью на-  
 чиняется. Но когда забываю о  
 фрикках и королевских  
 битвах, то это забывает. Ру-  
 ководство - никакого, да, ру-



Графическое исполнение  
 игры могло бы быть и  
 лучше, учитывая опыт  
 Namco по работе с PSX.



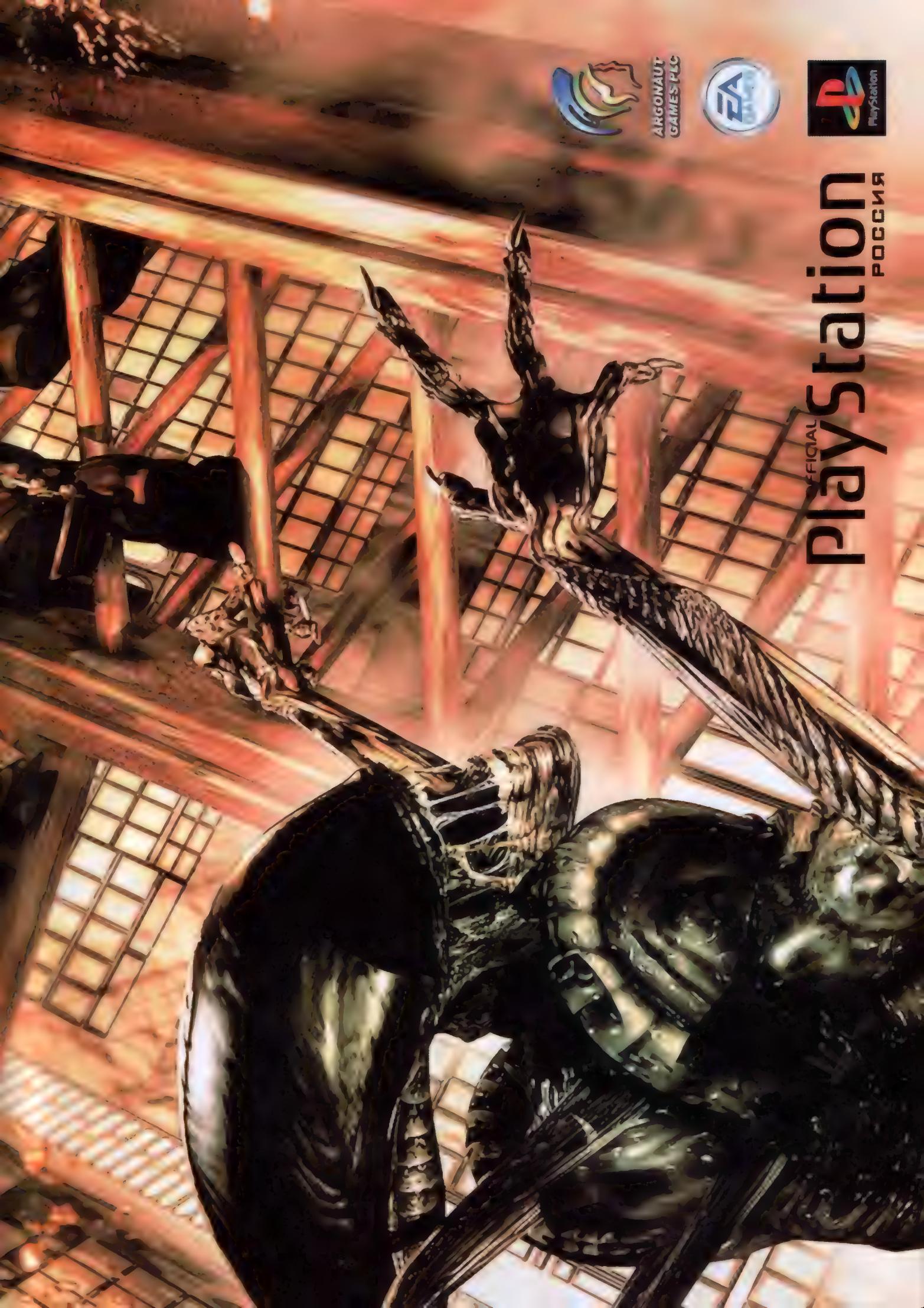
OFFICIAL  
PlayStation  
Россия



# ALIEN

RESURRECTION





ARGONAUT  
GAMES PLC



PlayStation  
Россия

SONY

COMPUTER  
ENTERTAINMENT

namco



нако, на мой взгляд, не хуже (но и не лучше), чем в любой другой ролевой игре.

### НЕ ХОЧУ УЧИТЬСЯ, ХОЧУ ЖЕНИТЬСЯ

Признаюсь, я хоть и распинался только что об очаровании простого сюжета, игра меня зацепила далеко не сразу и отнюдь не этим. В Dragon Valor совершенно очаровательно устроен игровой процесс. Сам по себе он не представляет ничего особенного. Несколько глав, в основе каждой из которых лежит шаблонная история о злом драконе, похитившем девушку, и юноше, идущем на выручку. Интересно другое, в finale герой, как и положено в сказке, женится на спасенной принцессе, они обзаводятся детьми, и дальнейшие приключения выпадают уже на долю их отпрысков. Ну не чудо ли, а? Generations System - вот чего мне так не хватало в последних РПГ.

При этом сюжет игры нелинейен, игрок сам выбирает принцессу для своего героя. Понятное дело, число вариантов ограничено, но выбор всегда есть, и именно от него зависит, каким будет ваш новый герой. Я читал где-то, что можно даже «родить» девочку, но, очевидно, я жених совсем никудышный, и, как ни старался, в роду Кловисов рождались исключительно мальчишки. Не повезло.

### НА ВСЕ ЧЕТЫРЕ СТОРОНЫ...

Dragon Valor - классическая адвентура с почти потерявшимися в тени элементами РПГ. Кому-то при виде игры вспоминается SNES, кому-то - восьмидесятые, мне же DV больше всего напомнила недавний хит SCEE MediEvil. Полная трехмерность, те же платформенные элементы и те же схожие головоломки.

Лично у меня трудностей с освоением в мире Dragon Valor не возникло, и не думаю, что они

будут у вас. Уровни полностью трехмерны, и игрок волен идти на все четыре стороны, однако очень скоро убеждаешься, что прийти можно только туда, куда разрешит Namco. «Случайные» стены, «удачные» тупики, «непроходимые» леса - увы, мало кому удается придумать что-либо более оригинальное, дабы сдержать не в меру любопытных игроков. Тут и там для пущего ин-

Игровой процесс DV устроен нестандартно. Несколько глав, в основе каждой из которых лежит история о драконе, похитившем девушку, и юноше, идущем на выручку. В finale герой женится на спасенной принцессе, они обзаводятся детьми, и дальнейшие приключения выпадают уже на долю их отпрысков.

тереса разбросаны сундуки, полные сокровищ (ничего примечательного, стандартный набор цепелных снарядов, инвентаря и безделушек), и простенькие головоломки, простенькие настолько, что я даже останавливаться на них не стану.

Обитатели игрового мира не режут глаз оригинальностью: людища, орки, скелеты и прочий сказочно-фэнтезийный народец. Поединки проходят в реаль-

ном времени на манер Threads of Fate. Ничего сложного, удар, блок, удар. Набор фехтовальных движений семейства Кловисов невелик, однако, как оказалось, заговоренные мечи - страшная сила. Так что пускай и без изысков, но до финального босса с грехом пополам прорубитесь.

Единственный минус - управление. Не скажу, что совсем неп-

нажи. На расстоянии выглядящие вполне пристойно, вблизи они вызывают лишь сострадание. Простые, аскетичные модели с минимумом полигонов и отвратительно наложенным текстурами. Вглядитесь в скриншоты, ну разве это лицо? Физиономия какая-то. Да и анимированы из рук вон. Главный герой ходит словно зомби.

Про заставки ничего говорить не буду, они сделаны на движке, а следовательно, все вышесказанное в равной степени относится и к ним. А впрочем, рыжая девочка мне все равно понравилась! ^.^

### А НА ПРОЩАНЬЕ Я СПОЮ

Даже и не знаю, что вам сказать. Что есть Dragon Valor? Устаревшая графика, не самое удобное управление, однообразный сюжет и монотонность - с одной стороны. Но, на другой чаше весов, увлекательный (чес-чес) игровой процесс, нелинейность, Generation System (виртуальная семья, какой шаг на пути к прогрессу) и классная рыжеволосая девочка.

### О, ДЕВОЧКА! О, GENERATION SYSTEM! ОИ, ГРАФИКА! ОИ, УПРАВЛЕНИЕ!

Прямо и не знаю. В общем, «я в шоке!». А знаете что? Давайте-ка вы сами для себя все решите, а я, пользуясь случаем, хотел бы передать привет Adramelk'у, Осенней Сакуре из далекого Ижевска и Паше Галкину. Вот. ^.^

Засим разрешите откланяться, искренне ваш

Алексей Ковалев  
<happosal@mail.ru>

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Был когда-то забытый профильный хит для консоли Super Nintendo, который назывался Dragon Valor. А вот в Adramelk'е, Осенней Сакуре из далекого Ижевска и Паше Галкину.

### ОЦЕНКА

6,2

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Даже в ходе игры можно не встретить ни одного стандартного элемента. Уж лучше бы не было никаких стандартных элементов. Заметьте, этого Тийнейджера и Боди Билдинга.



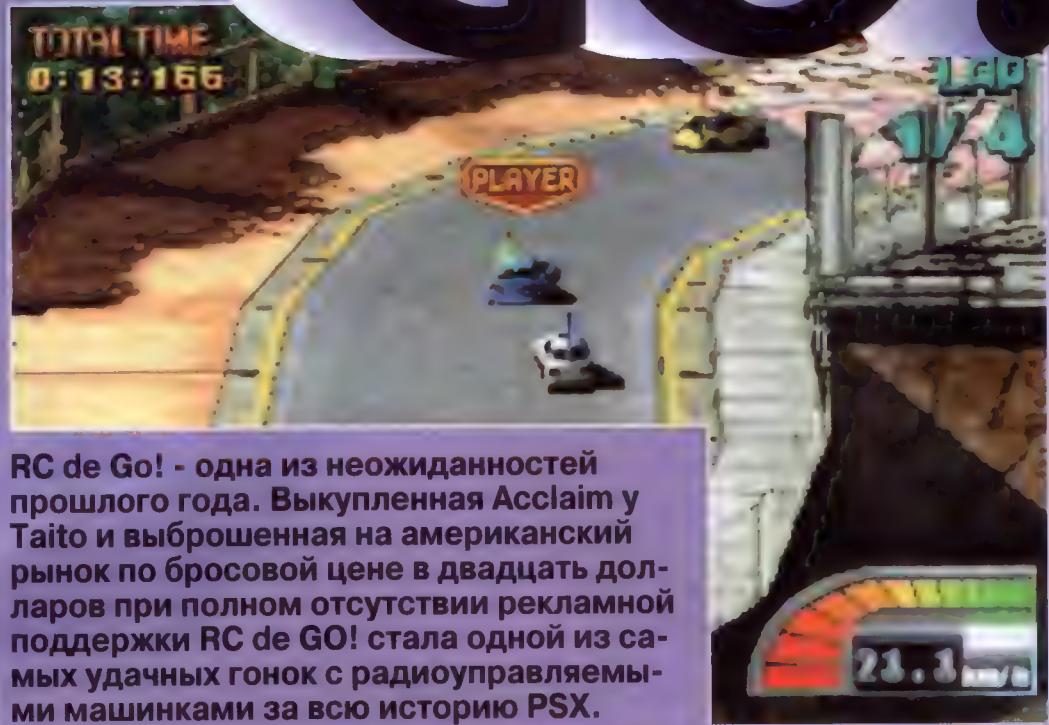
# RC de GO!

Жанр: гонки  
 Издатель/Разработчик:  
 Acclaim/Taito  
 Количество игроков: 1  
 Альтернатива: Re-volt, Rc Revenge



Интересна игра прежде всего тем, что является симулятором. С примесью аркады, но все же самым настоящим симулятором. Задача, стоящая перед игроком, по-симуляторному проста и столь же банальна - приди первым. Необычна реализация. Во-первых, все происходящее показано глазами игрока, стоящего на обочине миниатюрной (в полном соответствии с размерами автомобилей) гоночной трассы с пультом ДУ в руках и управляющего своим автомобилем. То есть используется вид со стороны, с камерой, зафиксированной в одной точке. При этом игрок не бегает за машиной по всему полю, а лишь следит за ней взглядом. Очень непривычный, должен сказать, ракурс. Во-вторых, управление. С помощью PlayStation'овского Dualshock'a Taito воссоздала реальный пульт управления RC машинками. Все как в реальности, левый аналоговый штурвал отвечает за управление, правый контролирует разгон и торможение. Никаких сложностей, все просто и интуитивно.

В игре шестнадцать трасс, восемь шоссейных, проложенных по улицам города, и восемь кроссовых, разбитых на бездорожье. Решайте сами, много это или мало, я со своей стороны отмечу лишь их (трасс) отменное качество и превосходный дин-



**RC de GO! - одна из неожиданностей прошлого года. Выкупленная Acclaim у Taito и выброшенная на американский рынок по бросовой цене в двадцать долларов при полном отсутствии рекламной поддержки RC de GO! стала одной из самых удачных гонок с радиоуправляемыми машинками за всю историю PSX.**

зайн. Для любителей повозиться с настройками автомобиля Taito предусмотрела широчайшие возможности по регулировке и модернизации выбранного мобиля. Как и в любом «большом» симуляторе, в RC de GO! можно перетянуть двигатель, подвеску, тормоза, выбрать шасси и даже внешний вид машины (от зализанных спортивных болидов и угловатых внедорожников до экзотических скоростных поездов и борцов сумо). Вариантов масса, полет фантазии ограничен только суммой на вашем виртуальном счету.



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Не любите радиоуправляемые машинки, не ведите случайные гонки? Жаль, но это не игра для вас. Игра для больших мальчиков.

### ОЦЕНКА

Графика	8
Звук	7
Управление	7
Балансир	8
Изобретательство	7



### СЛОВО РЕДАКТОРА

Симулятор гонок с радиоуправляемыми машинками может показаться сразу и наивным. Впрочем, склоняйтесь к наивности только к детским. Жаль, но некогда играть дальше.

Графика в RC de GO! очень приличная. Зализанные автомобильчики с высоким уровнем детализации. Радующие глаз спецэффекты и замечательные трассы с обилием интерактивных объектов, изменяющимися временем суток, погодными условиями и другими модными прибамбасами. Особенно эффектно смотрится японский сад с опадающими лепестками сакуры. Прямо Clamp какой-то. Музыка в игре такая же, как и в любой другой японской гонке. Легкий инструментальный J-рор, короче, на любителя. Удачно реализован шум двигателей, а вот над звуковым комментарием стоило еще немного поработать. Хотя в целом игра получилась более чем приличная. Отличное управление, достойной графики и, что самое главное, непревзойденный игровой процесс. RC de GO! из тех игр, что не стыдно порекомендовать любому игроку, что я пользуюсь случаем и делаю.

П.Галкинсон



# SPYRO

GATEWAY TO OLYMPUS

SONY



# EVIL DEAD

## Hail To The King

**СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ EVIL DEAD: HAIL TO THE KING** ПРОДОЛЖАЕТ ИСТОРИЮ, ОПИСАННУЮ В ТРЕХ ФИЛЬМАХ «ЗЛОВЕЩИХ МЕРТВЕЦАХ». ДЕЙСТВИЕ ИГРЫ НАЧИНАЕТСЯ ЧЕРЕЗ ВОСЕМЬ ЛЕТ ПОСЛЕ СОБЫТИЙ «АРМИИ ТЬМЫ» И ВНОВЬ ПЕРНОСТИ НАС В МРАЧНУЮ ЗАБРОШЕННУЮ ХИЖИНУ В ЛЕСУ, ГДЕ ПРОВОДИЛ СВОИ ИССЛЕДОВАНИЯ «КНИГИ МЕРТВЫХ». НЕСКОНОЧНОМ НЕКИЙ УЧЕНЫЙ, ИМЯ КОТОРОГО Я УЖЕ И НЕ ПРИПОМНЮ.

Как и кинофильмах, противостоять нечисти в Evil Dead бравый парень по имени Эш (Ash), вооруженный своей неразлучной бензопилой, надетой на обрубок руки, и дробовиком. Надо сказать, у этого малого есть и более личные причины, чтобы поквитаться с «мертвяками». Ведь эти порождения ада не только выбрали на волю, став ужасом для всего местного населения, но и создали «нечистого» двойника самого Эша, а также похитили его возлюбленную. Единственный способ остановить их и отослать обратно в преисподнюю - это сбрасывать разбросанные по окрестностям страницы таинственной «книги мертвых», с помощью которой эти твари и смогли пробраться на наш белый свет.

Итак, перед нами очередная попытка создания клона нетленного Resident'a, только уже от американского разработчика. Думаю, что не ошибусь, если скажу, что многие из вас (в том числе и ваш покорный слуга) ожидали от этой игры совсем не то, что получилось в финальном продукте. Игровой процесс в Evil Dead позаимствован от признанного лидера жанра «Survival Horror» и сочетает в себе элементы аркады с видом от третьего лица на плоских пререндеренных backgroundах, исследования территории и полутного разграбления головоломок. Как и в RE, игра состоит из набора локаций, где мрачные фоны неплохо воссоздают атмосферу фильмов о «зловещих мертвцах». И хотя до графического уровня Capcom'ов-

**Жанр:** Survival Horror  
**Издатель/Разработчик:** THQ/ Heavy Iron Studios  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Resident Evil; Silent Hill; Dino Crisis



### РЕЗЮМЕ

#### МНЕНИЕ АВТОРА

Все упомянутые выше игры поклоняются настолько различно, что, признаться, мне представляется излишним сравнивать их между собой. Но я бы хотел отметить, что эта игра несомненно одна из лучших в своем жанре.

#### ОЦЕНКА

ГИДРОКАНАЛ	5
ЗВУК	5
УДОБСТВО	5
ГЛАВНАЯ ГРЯДА	5
ИГРОПУСКИ	5

**54**

#### СЛОВО РЕДАКТОРА

А кому жалко разработчика этой игры, давайте для Зориана курицы. «Faisait». Ну, к сожалению, с этой курицей тоже не только начинку не подправил, но и упаковку растворил, но сии ядерники...

СИДИ САДИСИ





ского шедевра ED явно не дотягивает, смотрится игра довольно неплохо, и за неё можно было бы провести часок-другой, если бы не тот кошмар с боями, который нам не доводилось испытывать со времен Callisto'sкого *Nightmare Creatures* 2.

Вся беда *Evil Dead* в том, что ребята из Heavy Iron Studios поместили туда такое невероятное количество монстров, что сделало ее практически непроходимой. *Dino Crisis 2* покажется вам легкой аркадной стрелялкой по сравнению с тем, что ожидает игрока в *Hail To The King*. Бедному Эшу, отправившемуся в свой крестовый поход, придется сразиться не с армией, а с целыми полчищами тьмы.

**Дизайн *Evil Dead* — одна из основных причин ее провала. Такого безликого клона «рэзидента» еще никогда на PlayStation не было.**



дает игрока в *Hail To The King*. Бедному Эшу, отправившемуся в свой крестовый поход, придется сразиться не с армией, а с целыми полчищами тьмы. Количество сражений в «зловещих мертвцах» сопоставимо разве что с какой-нибудь RPG со случайными боями. Едва справившись с одной тварью, сделаешь пару шагов вперед, как тут же появляется другая, третья и так до бесконечности. Вдебавок камера во время боя показывает далеко не всегда самые лучшие перспективы, тем самым значительно затрудняя точное проведение

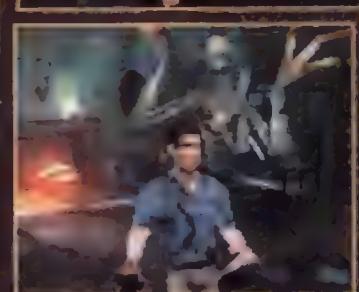


неких атак. Министры, как правило, таких затруднений не испытывают. Тем не менее я специально попытался пройти зачистку одной из территорий, благо этому способствовали щедро даруемые разработчиками аптечки и боеприпасы после каждого убиенного врага. Примерно через полчаса, окончательно устав и разозлившись, я решил перейти к эксплорингу (под этим термином автор, очевидно, подразумевает про-

зы вскаиваете и продолжаете двигаться вперед в надежде побыстрее прокочить этот участок, и тут же сталкиваетесь с еще одним гадом. Теперь их у вас становится двое, и нет никакой гарантии, что не появится третий. Ситуация осложняется тем, что Эш почему-то не умеет проводить групповую атаку (и это несмотря на то, что в каждой руке у него имеется по оружию). Допустим, распиливаете вы одного из воинов тьмы своей пилой, а второй тем временем спокойно бьет вас (ставшего на время беззащитным :) со спины). Сложность игре добавляют и довольно редко попадающиеся магнитные ленты для сохранений (и здесь не обошлось без мерзкого влияния *Resident'a*). К тому же нужно порядком потрудиться, прежде чем удастся добраться до ближайшего места, где осуществляется save.

Звуковое оформление в игре выполнено на более-менее качествен-

***Dino Crisis 2* покажется вам легкой аркадной стрелялкой по сравнению с *Hail To The King*. Бедному Эшу, отправившемуся в свой крестовый поход, придется сразиться не с армией, а с целыми полчищами тьмы**



ном уровне, хотя особо острых ощущений вы здесь все равно не получите. К примеру, вряд ли вы заметите столь присущий «ужасистам» элемент, как эффект неожиданности.

Что ж, с грустью констатирую тот факт, что попытка американцев создать достойную альтернативу *RE* на первый раз успехом не увенчалась. Но не будем забывать, что *Сарсом* на этом деле давно собаку съела. А я вот лично жду многообещающей *Alone In The Dark 4* от *Triforce Games*. Будем надеяться, что французы нас не подведут, и с этой игрой все окажется в полном порядке, тем более, что именно первая ее часть являлась родоначальником так полюбившегося многим жанра «переживем ли мы весь этот ужас».

Евгений Курбаков

# Batman Beyond: Return of the Joker

Интересно, в чем же заключается секрет популярности Бэтмена? Ну, действительно, сколько десятков лет уже существует этот персонаж, а интерес к нему все не пропадает. Наверное, все дело в его мрачном очаровании. Это вам не какой-нибудь смазливый Супермен со сверкающей улыбкой, и не липнущий к стенам Человек-паук.

Жанр: beat 'em up

Издатель/Разработчик:

Ubi Soft/Kemco

Количество игроков: 1

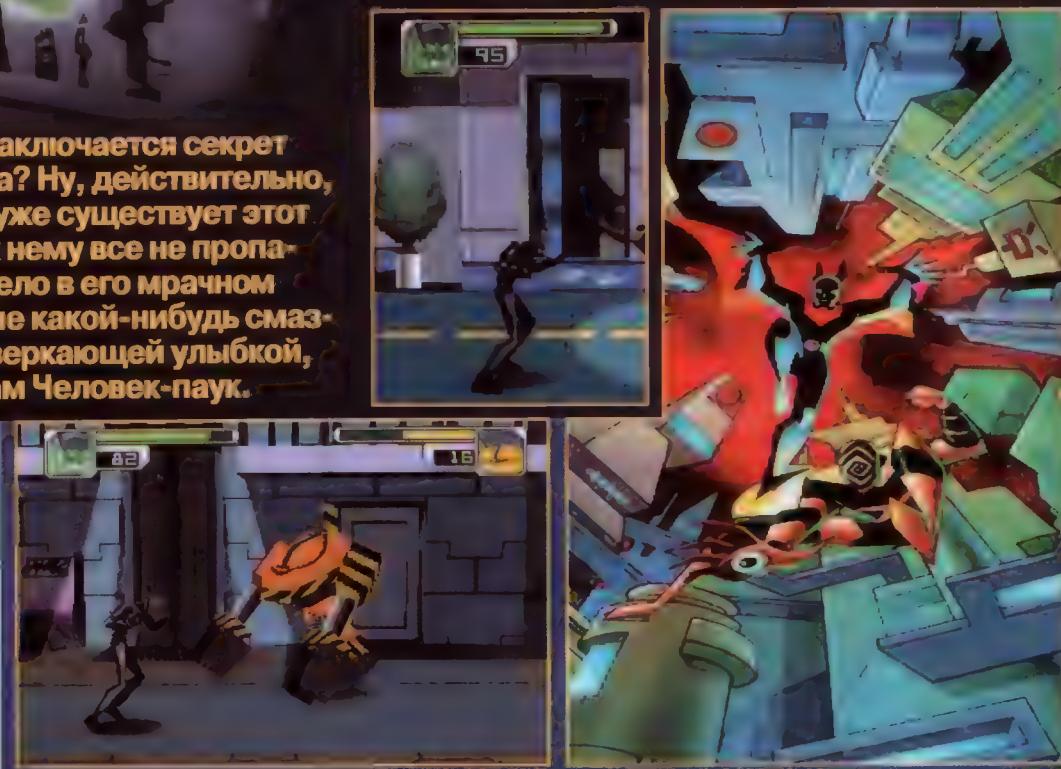
Альтернатива: Mortal Kombat: Mythologies, Tekken 3 Force Mode



Бэтмен - посланник ночи, тень, парящая над спящим Готэмом. Но, очевидно, секрет успеха кроется не только в самом главном герое, но и в злодеях, которым ему приходится противостоять. Эти искры психопаты: Джокер, Риддлер и прочие, именно они создают неповторимую атмосферу.

Разработчики компьютерных игр любят Бэтмена ничуть не меньше простых смертных и всегда готовы предпринимать все новые и новые

Помимо четырех художественных фильмов, о Бэтмене существует еще и мультсериал, по которому, к сожалению, не было снятона эта игра.



попытки создать приличную игру с его участием. Из всего того количества творений, имеющих в своем названии слово «Batman», удачными можно назвать пару-тройку. Все остальное либо ширпотреб, либо игры, рассчитанные на фанатов. Почему так? Видимо разработчики полагают, что успех проекту обеспечен только потому, что это Batman.

Очередной игрой с участием Человека-летучей мыши решила одарить нас команда Kemco. Batman Beyond основан на одноименном мультсериале. Дело происходит в будущем. Миллионер Брюс Вейн, который, собственно говоря, и есть бэтмен, состарился. А как можно ловить преступников, если ты сам не то что ходить, даже бэтмобиль завести не в состоянии? Надо срочно искать кого-то на замену. Приемником стал молодой студент Терри МакГиннис, который довольно неплохо вписался в роль Ночного Кошмара.

## РЕЗЮМЕ

### МИНИЕ АВТОРА

Коммерческая игра, которую нужно на РСX или еще не определить. Даже если ты поклонник фантастики, склоняйся к игре, основанной на мультсериале «Batman Beyond: Return of the Joker».

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА: 3  
МУЗЫКА: 4  
УДИВЛЕНИЕ: 4  
САМОЕ ЗАДАЧА: 2  
СОВРЕМЕННОСТЬ: 2

**2.8**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Тем, кто не увлекается играми вышедшими на рынок для платформы PlayStation и Xbox, теперь эта игра доступна для PlayStation.



Теперь что касается самой игры. Как водится, над головами жителей Готема снова нависла страшная угроза: вернулся Джокер! По моим подсчетам, это уже минимум третье его возвращение. Сколько этого урода ни бей, а ему хоть бы что... Город, конечно же, сразу наводнили подружные зеленолицего шута, и

паша появляется.

Начальная заставка, которая теоретически должна ввести вас в суть происходящего, состоит из одной единственной нарисованной



картинки Бэтмена и приписки снизу: «Я получил сигнал бедствия». Содержательно, правда?

После того как исчезнет экран «loading», вашему взору откроется убогое помещение с сиреневыми стенами. Вам интересно, что это за дистрофик стоит в центре? Вы что не поняли, это же Бэтмен. Бедняга сильно исхудал, видать, недоедает, вон даже плащ продал. Предполагается, что вид Человека-летучей мыши должен впечатлять ужас. И, надо сказать, смотреть на него действительно страшно.



**Вам интересно, что это за дистрофик стоит в центре? Вы что не поняли, это же Бэтмен. Бедняга сильно исхудал, видать, недоедает, вон даже плащ продал. Предполагается, что вид Человека-летучей мыши должен впечатлять ужас. И, надо сказать, смотреть на него действительно страшно.**



тально страшно. Как и следовало ожидать, враги состоят примерно из того же количества полигонов. В общем, сказать, что в ВВ плохая графика, означает промолчать. И при всей этой скучности игра догружается несколько раз за уровень.

За основу игрового процесса взят принцип старого beat'em up, где вы, обозревая все происходящее сбоку, должны отбиваться от толп головорезов, которые прут со всех сторон. Вперед вас пропустят не раньше, чем вы уничтожите определенное количество врагов. У вас в распоряжении имеются три специальных костюма, которые вы можете менять в процессе игры. У каждого одеяния свои свойства: одно увеличивает показатель защиты, другое - атаки, третье - скорости. Плюс к этому, каждое из них дарует вам определенные способности. К примеру, надев защитный костюм, вы научитесь уходить в глухой блок, а, наплевав ускоряющий, сможете парить и высоко прыгать. Находясь же в обычном костюме, который стоит по умолчанию, вы получите возможность пользоваться оружием. Но совершенно непонятно, зачем нужны эти электрические нанчаки и копья, если обычный удар ногой и быстрее, и сильнее. Выглядят бои удручающе: несколько кривых фигурок прыгают по экрану и обмениваются пинками.

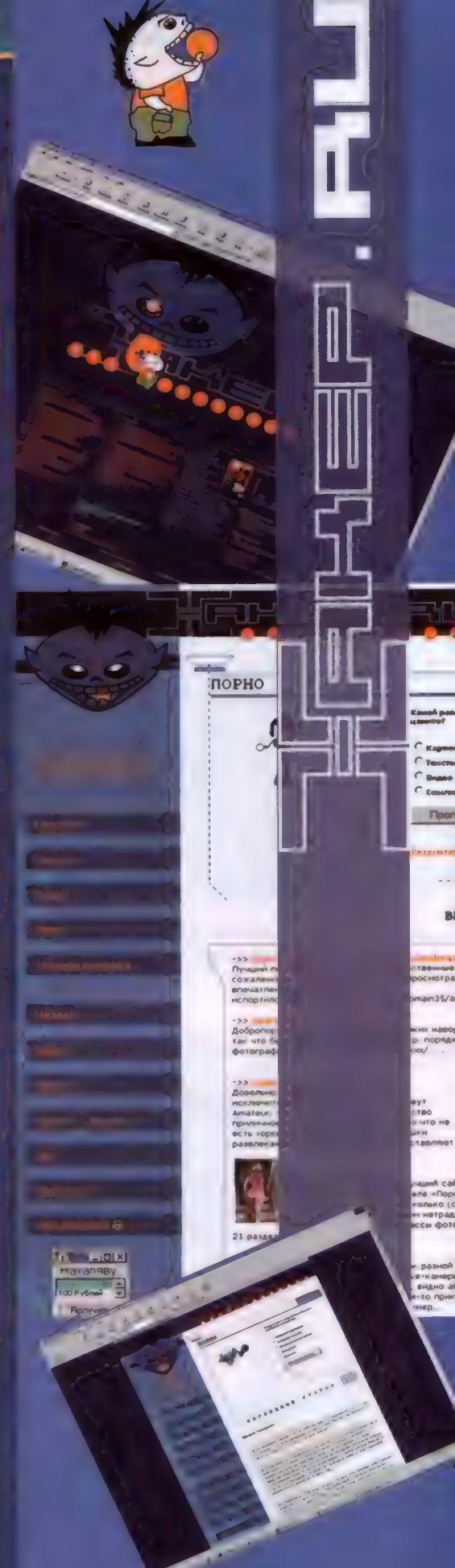
К звуковому оформлению разработчики отнеслись с не меньшим пренебрежением, чем ко всем



му остальному. Во время игры из динамиков будут доноситься лишь странные однообразные мелодии и приглушенные хлопки, которые на самом деле являются звуками ударов и ходьбы. Никакой живой речи нет и в помине.

Дабы уж наверняка отбить у кого-либо желание прикасаться к ВВ, программисты не предусмотрели даже возможность сохраняться.

Короче, мы здесь имеем дело с откровенной халтурой. Совершенно непонятно, на что рассчитывали товарищи из Кемко, создавая ВВ. Или они действительно думали, что игра кому-то понравится? Скорее всего, бюджет проекта настолько смехотворен, что даже прибыль с пары проданных дисков способна окупить все затраты.



# Ducati World

«Есть в мотоциклах нечто привлекательное, нечто такое, от чего ты теряешь покой. Кто из нас мальчишкой не мечтал о собственной двухколесной машине?» С этих слов я хотел начать наш обзор. С умилительной и, если честно, не совсем правдивой чушью о несуществующей мечте дистанция, другая спешка реальность благодаря серой коробке, подключенной к телевизору. Вот только, что ж поделать, если не было у меня подобной мечты. В этот раз Acclaim выполнила заветное желание другого игрока. Для меня же Ducati World просто оригинальная гонка. Гонка, где на дороге действуют мотоциклы.

Жанр: гонки

Издатель/Разработчик:

Acclaim/Attention to Detail

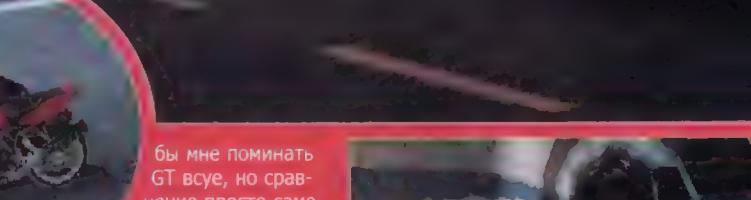
Количество игроков: 1-2

Альтернатива: Superbike 2001, Moto Racer World Tour



Мотоциклы Ducati знают и уважают во всем мире уже пятьдесят с лишним лет. Attention to Detail, славящаяся своими гоночными играми, тоже компания небезызвестная. А теперь, внимание, вопрос: что выйдет, если две известных фирмы - производитель мотоциклов и разработчик симуляторов - на пару возьмутся делать игру про мотоциклы? Сразу скажу, совсем не то, чего можно было ожидать от разработчика бесшабаш-

ной Roll Cage. Ducati World - это не развязные прогулки по шоссе, а скорее своеобразный вариант Gran Turismo. Душа и сердце игры - Ducati Live, режим полной симуляции. О, сорванные будни начинающего фаната мотоциклетного спорта, ветер в карманах, дешевый мотоцикл и брезжашая на горизонте слава. Тернистый путь к вершине рейтинговой таблицы начинается с получения лицензии на участие в соревнованиях. Заветные бумаги бывают четырех классов, и для получения каждой нужно пройти пятиступенчатый тест на вождение. Классический тест разгон-торможение, затем становящиеся все более и более извилистыми повороты и, наконец, цепные трассы, которые необходимо проехать, уложившись в отведенное время. Ничего не напоминает? Ой, не хотелось



бы мне поминать GT все, но сравнение просто само просится на языке. Не знаю, стоит ли обвинять ATD в плагиате, но

это определенно больше, чем случайное сходство. Лицензия - путь к громким победам и большим деньгам, однако не будем торопиться, для начала стоит обзавестись собственным двухколесным конем. В игре четыре с лишним десятка мотоциклов и несколько магазинов, в которых оные можно приобрести. Вот Classic



Showroom - где можно найти самые старые, редкие и знаменитые модели фирмы. А это Ducati Showroom, торгующий последними новинками. В игре можно найти

любой из мотоциклов, когда-либо выпущенных Ducati. Так что выбирайте, приценчивайтесь, а затем, слгнутув набежавшую слону, отправляйтесь прямиком в сэндхэнд за подержанным мотоциклом. Поскольку подъемных, положенных Attention to Detail на ваш виртуальный счет, ни на что иное все равно не хватит. А что вы хотели? Ducati в мире мотоспорта - все равно что Ferrari в мире спорта автомобильного.

Ну вот, с грехом пополам мы и на колесах, теперь перед нами открыты все пути. Можно совершенствовать купленную машину, кропотливо перебирая двигатель, зажигание и подвеску, или же копить деньги на новую. А можно спустить призовы на покупку защитных шлемов, амуниции и прочих безделушек. Выбор за вами. Каждый вариант имеет свои плюсы и минусы. Тем же, для кого все перечисленное слишком сложно и скучно, могу посоветовать Quick Race. Никаких денег, лицензий и настроек, лишь мотоцикл, шоссе и ветер в лицо. Восемь трасс, три уровня сложности и тоска, непреодолимая тоска. Ducati World, игре, задуманной серьезным симулятором, плохо удается имитировать разуhabистость аркад. Так что уж если все достало, сыграйте лучше на пару с приятелем. Рискните, поставьте

ходится именно людям, реально обшавшимся с симулируемым объектом (водителям, летчикам и т.д.). Физика Ducati World умеренно стервозна и капризна, как раз в той мере, чтобы почувствовать норов виртуального коня. К чести Attention to Details, модели мотоциклов различаются не только внешне. Я бы даже рискнул ввернуть что-нибудь про индивидуальность, но пока еще рано. Быть может, во второй части. Восхитил искусственный интеллект. Соперники - сущие сволочи, лезут под колеса со всех сторон, а мотоцикл - это не машина, чуть что - и пошел пахать асфальт носом. Порой на дороге получается

ки трассы, и это еще сущие пустяки по сравнению с угловатыми моделями байков и грубыми фигурами гонщиков, наполовину сплавленных клипингом с корпусом мотоцикла. Впрочем, возможны и худшие варианты. По крайней мере, в Ducati World один мотоцикл можно с легкостью отличить от другого, что

**Если смотреть на скринь, то все кажется очень милым и красивым. Но нельзя забывать, что между реальной игрой и статичными картинками огромная пропасть**



Очень неоднозначна в игре графика. Превосходная во всем, что касается спецэффектов, освещения и работы камеры, быстрая, но совершенно никакая по проработке фонов, моделям мотоциклов и персонажам.



на карту все. Как в старой доброй Need for Speed, победитель получает славу, деньги и мотоцикл проигравшего. Кстати, любители легких путей, трюк с деньгами из Nfs-4 с успехом работает и в Ducati World.

Сам игровой мир проработан вполне прилично. Физическая модель, при всей своей реалистичности, на реальность совершенно не похожа. Как, впрочем, и в любом другом симуляторе на любой другой платформе. Потому-то в подобных играх хуже всего при-

самая настоящая куча мала из нескольких мотоцилистов. Весело, одним словом. Впрочем, нет, весело не то слово - увлекательно, вот так будет точнее. И динамично, конечно.

Очень неоднозначна в игре графика. Превосходная во всем, что касается спецэффектов, освещения и работы камеры, быстрая, но совершенно никакая по проработке фонов, моделям мотоциклов и персонажам. Грубые пикселизированные текстуры окружающего мира, высекающие неизвестно откуда кус-

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Ducati World никак не высыпана, чтобы стать различением для игр. Впрочем, такие игры всегда дешевят к финишу на финише. Что ж, такой увлекательный мотосимулятор, в России на него не хотят - почему бы и нет?

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА  
ЗВУК  
УДИВЛЕНИЕ  
САДИКАТ  
СИМУЛЯТОР

**6.5**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Крикнул Гоголю, крикнул Гоголю. Видимо, лучше приводить изложение этого сюжета, что издается игрой по мотивам мотосимуляторов на PC. Скажу же больше. Эти вузы...



уже неплохо. В общем, шестерка за графику игра вполне заслужила. Про звук говорить не стану, слишком серо и безвкусно, но в целом в пределах нормы. Вот разве что двигатель, звук которого мне показался слишком высоким. Впрочем, я никогда не слышал Ducati живьем, так что вполне возможно - это притирка не по существу.

Ну, вот, по-моему, все. А вот комментарии я никаких давать не буду. И не потому что я гадкий такой, а потому, что я их в «мнении автора» записал.

Увидимся.

П.Галкинсон

# Prince Naseem Boxing

Жанр: бокс  
 Издатель/Разработчик:  
 Codemasters/Codemasters  
 Количество игроков: 1-2  
 Альтернатива: Ready to Rumble



## ПРИНЦ И БОКС

Prince Naseem Boxing — не симулятор в полном понимании этого слова, игра скорее относится к некому промежуточному жанру. Это не разнуданный мордобой, как в Ready to Rumble, но, с другой стороны, все не настолько серьезно, как в Knockout Kings. Если задуматься над определением, то наиболее подходящим будет аркадный симулятор.

Звезда новой игры от Codemasters — платажный боксер Принц Насим. Личность довольно известная в мире профессионального спорта. Говорят, Насим очень неплохой боксер, однако известен он не только и не столько этим, сколько своими эксцентричными выходками. Подобно известному баскетболисту Дэнису Родману, Насим в большей степени шоумен,

нежели спортсмен. Стоит ли удивляться, что игра его имени получилась яркой, лубочной, с бликами разноцветных прожекторов и безумными танцами на ринге, с толпами зрителей и задорным комментарием в духе Николая Фоменко. Бокс от Насима — это прежде всего шоу, и звезда в нем — игрок.

## Я БЫ МЕНЕДЖЕРОМ СТАЛ, ПУСТЬ МЕНЯ НАУЧАТ

Где таится секрет успеха спортивной игры? В графике, в игровом процессе, в реализме? Правильным ответом будет: везде по-немногу, однако, в немалой степени популярность игры за-

Файтинги на приставках от Sony гости не то что бы редкие, но и не самые частые. PlayStation никогда не была файтинговой приставкой, и на фоне этого недавний всплеск интереса западных разработчиков к боксу меня заинтересовал. Уж и не знаю, чем это обусловлено, но за последние полгода через нашу редакцию прошло целых пять симуляторов бокса. Причем, была среди них и пара европейских, в частности — последнее творение британской команды Codemasters — Prince Naseem Boxing.



Очень приличные модели боксеров, явно освещаемые в реальном времени, довольно плохо сочетаются с простейшими чуть размытыми кружочками теней. Но в таких вещах всегда чем-то приходится жертвовать.

висит и от разнообразия представленных режимов. Не скажу, что Prince Naseem пленил меня изобилием, но все предписанные негласным «джентльменским» кодексом разновидности поединка в нем есть. Бездумный и быстрый Showcase, позволяющий без лишних проволочек провести бой с любым из имеющихся боксеров. Есть Practice, где можно часами отрабатывать любимый гиперкот. Неизбежный Vs, дающий





## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Довольно малая игра, не сказать спасибо не достаточно глубока, чтобы впечатлить компьютером. Удивительный узел взаимодействия и умения боксера. Довольно жесток, это можно сказать.

### ОЦЕНКА

6.6

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Уже и не припомню, когда я видел раз такую ли ту игру. Да, это хань, конечно. Но Colin McRae Rally, не все же Сточные графика, никакие архивы. Извиняю за пристрастие к ханям. Очень жалко, что не получает K2K2: тепло, плават, тута. Боян спасибо.

шанс скрестить джойпад с приятелем. Что, наверное, было бы забавно, если бы только оный подвернулся мне под руку. И, наконец, World Mode, где заключена вся соль игры.

World Mode — гибрид тамаготчи и бокса, или, как сейчас принято говорить, симулятор с элементами менеджмента. Эдакая «американская сказка». Выбрав боксера по вкусу, игрок должен вывести его из грязи в князи. Процесс это довольно увлекательный, но требующий усидчивости. Прежде чем Codemasters даст шанс скрестить перчатки с реальным соперником, кандидат в чемпионы под чутким руководством игрока предстоит преодолеть месяцы виртуальных тренировок, диеты, спаррингов и т.д. В идеале ко дню поединка наш подопечный должен находиться на пике спортивной формы. А как этого с наименьшей



Один из главных моментов в любом боксе — это правильно работающая камера. Судя по всему Codemasters с этой проблемой справились если не на отлично, то на четверку с плюсом точно.

головной болью добиться, подскажет лично Принц Насим, выступающий в роли консультанта. Правда, толку от его советов... Секреты мастерства от именитого боксера очевидны и лежат на поверхности, но сам факт (золотая рыбка на посыпках) умиляет.

### 200 УДАРОВ В МИНУТУ

Управление — ахиллесова пятка большинства симуляторов бокса. Большинства, но не Prince Naseem Boxing. Управление в игре, скажем так, приемлемое. А после двух часов с джойпадом в руках может даже показаться удобным (чур, меня, чур!). Раскладка клавиш эргономична, хитрые трудновыполнимые комбинации почти не используются. Чувствительность в пределах нормы, в общем, явных патологий нет.

гантное, нежели дерганый и невразумительный танец груды полигонов. А, впрочем, понятия не имею, почему, но играть все равно весело. Парадокс.

### ПИКСЕЛИ НА РИНГЕ

Спросите меня, хорош ли Prince Naseem графически? Я отвечу — да, а затем сразу же — нет. Никак не могу определиться. С одной стороны, превосходные модели бойцов. Фигурки вылизанные, без резких выпирающих граней и с отменно наложенными текстурами. Еще, как бы глупо это ни звучало, мне понравился ринг. Реклама спонсоров, логотип в центре. Все почти как в жизни, все почти здорово, но только почти.

Обратная сторона Prince Naseem — это посредственная анимация,

красные пиксели размером в пол экрана, изображающие кровь, не к месту применяемые спецэффекты (блики на камере — это чудесно, но далеко не всегда необходимо) и, наконец, странное нагромождение колышущихся пикселей в зале, там, где должны быть зрители. Впрочем, работает все довольно быстро и плавно. Да и, по совести говоря, так ли уж важны для игры зрители, нереалистичная кровь и прочая мишура? Единственной заслуживающей упоминания причиной, по которой Prince Naseem получила за графику шесть вместо семи, — анимация персонажей. Од-

World Mode — гибрид тамаготчи и бокса, или симулятор с элементами менеджмента. Процесс этот довольно увлекательный, но требующий усидчивости и терпения.

нако причина эта весьма существенная, и оценка вполне заслуженная.

ЭТОТ СТОН  
У НАС ПЕСНЕЙ  
ЗОВЕТСЯ?

Звук в PNB есть, вот, собственно, и все. Музыки мало, и в память она не запала, зрители что-то галдят, комментатор без особого рвения пытается что-то прокомментировать, с натухой изображая азарт. Даже удары какие-то хилые, тук, тук — это вам не гонконгский боевик, где даже от подзатыльника у телевизора динамики трещат. Одним словом, тускло.

И на прощанье о том, стоит ли покупать Prince Naseem Boxing. Но сперва ответьте мне на несколько вопросов:

- 1 Вам так нужен симулятор бокса?
- 2 И у вас уже есть Knockout Kings 2001?
- 3 И Ready to Rumble тоже есть?
- 4 И друзья для мультиплейера найдутся?

Если хотя бы на два вышеприведенных вопроса вы ответили утвердительно, можете попробовать. В противном случае купите себе что-нибудь другое.

Алексей Ковалев  
<happosai@mail.ru>

# THE GRINCH

Jingle bells, jingle bells, jingle bells - известная всем рождественская песенка, неотъемлемая часть праздника на западе. А вот представьте себе, что праздника не будет. Просто возьмут и сопрут празднику людей. Что, не может быть? Так это уже произошло!!!

Жанр: 3D Adventure  
Издатель/Разработчик: Konami/Universal Interactive  
Количество игроков: 1  
Альтернатива: Spyro, Blasto



Ха! Надеетесь побывать в образе Санта, который в своей красной телогрейке и с мешком за спиной будет бегать по улицам, спасая Рождество? Нет, власть меняется! Нашим героям станет нечто зеленое, питающееся луком и кислым молоком (бррр!!) по имени Гринч. Только не надо думать, что это у него профессия такая - похититель Рождества. На самом деле он жил вдали от города на вершине горы Крампли вместе со своей собачкой Максом и никого не трогал. Да и ему никто не хотел докучать. Была у него только одна слабость, которой он и отдавал все свое время, - изобретательство. Чертежи своих изобретений он собирал и хранил, надеясь в будущем обнародовать их на благо



земного счастья. И решил праздник испортить.

Гринчу придется сильно напакостить в тихом городишке. Давить подарки, почему-то раскиданные прямо на улицах, ломать снеговиков и закидывать окна домов тухлыми яйцами. А когда доберется до своих чертежей и соберет тухломет, то начнется сузий беспредел. Жители Хувиля запомнят этот сочельник надолго! На со стороны местного населения будет даваться отпор зеленому монстру в лице злобных мальчишек и



доблестной полиции, которая сделала перерыв в поедании пончиков. А еще Гринч может собрать множество штучек, включая подлодку. Все его изобретения будут помогать пробираться в труднодоступные места. Как понимаете, все работает на яйца с истекшим сроком годности, которые появляются прямо из-под земли.

Игра выполнена в стиле детских игрушек типа Spyro или Aladdin, короче - на призы за графику не претендует. Все выглядит очень скромно, но анимацию Гринча много труда не прилага-



Как видите картинка игры, как по гамме, так и по построению очень сильно напоминает Medi Evil.

человечества. Но прямо под Рождество, по жуткой, можно сказать, преступной халатности (ответственные лица устанавливаются) все эти кипы чертежей разлетелись по близлежащему населенному пункту Хувилю :)). И поперся наш герой в плохом настроении в город собирать труды многих лет. А в городишке светлый праздник отмечали. Сами понимаете, все нарядно, люди друг друга поздравляют, короче - сабантуй. И стало завидно нашему зеленому отшельнику, что он лишен такого простого



ли. Уровни не столь разнообразны, как хотелось бы. Все однородно, обилием цветов нас не порадовали. Зато догадались сделать пар от движения (зима однако) и цепочку следов на снегу от ног нашего героя. Но выглядеть игру лучше это уже не заставило.

Если вы меня спросите про звуковое сопровождение, то оно в игре, конечно, есть. Только до того скучное, что аж плакать хочется и самому все озвучить. Звуковых эффектов в игре мало. Зато музыка порадовала. Такие приятные рождественские мотивчики, главное, настроение происходящего передают. На MTV с таким не пустят, а для игры подходит еще как. А вот озвучка персонажей на высоте, особенно противный голос Гринча и трогательный голос его случайной подружки Синди Лу Кто. Да, вот эта часть игры действительно вышла хорошо.

Но, несмотря на все промахи и огрехи при создании, игра интересна и поучительна. Но фильм намного лучше!

C.J.C.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Игра будет интересна игрокам, для которых интереснее в День Марона и Святка. Быть спортивному поклоннику лучше Крампли не терпеть.

### ОЦЕНКА

5,8

ЧУДОВИЩА 4  
ЗВУК 4  
ИГРОВОЕ ДЕЙСТВИЕ 3  
ДИЗАЙН 7  
СОЦИАЛЬНОСТЬ 7

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Подобные игры могут пройти только на очень редкую и специальную аудиторию. Потому что можно увидеть



# ТАКТИКА

52

## Final Fantasy IX

52



Еще одно эпическое-ролевушное произведение Square, как обычно, полное секретов, дополнительных квестов и практически не проходимое без нашей помощи. Часть первая.



62

## Driver 2

62



Мы предлагаем вам описание оставшихся 19-ти миссий этой игры, события в которых разворачиваются на улицах двух городов, наводненных преступниками и секретами.

PlayStation

Максим Заяц

# FINAL FANTASY IX

Прежде чем приступить к описанию прохождения, позвольте себе дать несколько полезных советов. Первый и основной — почтите сохраняйте игру. Очень обидно бывает перезапускать тот или иной эпизод целиком из-за одной нелепой ошибки и одного пропущенного зауга. Внимательно отнеситесь к распределению различных предметов экипировки — в конце концов, от этого зависят навыки ваших персонажей. Помните о том, что даже в самой полной прохождении невозможно перечислить все дополнительные квесты и скрытые предметы, а значит, не стоит прекращать самостоятельные поиски. Надеюсь, игра доставит вам столько же удовольствия, сколько и мне...

## Прохождение первого диска

### Раздел 1: В представлении не нуждается...

Мы начинаем игру в абсолютной темноте. В верхней части комнаты можно найти 47 Gil и Potion. После этого мы зажигаем лампу и выбираем имя для нашего персонажа (в прохождении будет использоваться его сюжетное имя — Зидан). К нам присоединяются остальные члены воровской шайки, и в этот момент в комнату вваливается какой-то тип в маске.

Бой обещает быть не слишком сложным, поэтому не стоит тратить на него какие-либо предметы или заклинания — достаточно просто атаковать. Стянувшись с этим парнем можно разве что какой-нибудь Potion. После того как он снимает маску, мы празднуем победу и знакомимся со своим главарем. В хитром плане похищения принцессы Гарнет Зидану отводится весьма важная роль — собственно, само по-

хищение (второй ответ). Интересно, почему эти ребята используют целый кукольный театр при подготовке такого преступления?

### Раздел 2: Великий план

Теперь мы управляем самым настоящим черным магом. Прежде чем двигаться дальше, стоит подобрать пару полезных предметов, валяющихся неподалеку. За бочками мы находим Potion, в доме напротив бочек у кровати слева — 9 Gil; под столом рядом с лестницей лежит еще один Potion, а в шкафчике наверху — Fang Card. Прогулявшись к югу от входа во дворец и обследовав дальние здания, мы находим карты Lizard Man и Sahagin. И, наконец, еще один Potion лежит слева, за корзинами с фруктами и хлебом.

Переходим в следующую часть города. В таверне в крайней бочке слева мы находим карту



Pudding, затем заглядываем в освещенный проход для того чтобы получить 27 Gil. Забрав очередной Potion из бочки справа, мы выходим из таверны и отправляемся к кассе, которая находится в центре площади. Так великолепно начавшийся день резко портится после того как контроллер объявляет наш билет фальшивым. В качестве утешения он дает нам карты Goblin Card, Fang Card и Skeleton Card — но, конечно же, они не могут сравниться с королевским шоу.

Прежде чем попытаться придумать еще какой-нибудь способ проникнуть во дворец, стоит собрать еще несколько полезных предметов. Видите девочек со скакалкой? Давайте попросим их позволить Виви присоединиться к игре. 20 успешных прыжков прнесут нам 30 золотых, за 50 мы получим





**Sabotendar Card, Samurai Card** — награда за 100 прыжков, и, наконец, 200 прыжков приносят нам довольно сильную карту **Alexander**. Мы уходим с дворцовой площади влево и знакомимся с уличным оборванцем. Похоже, это наш единственный шанс не пропустить сегодняшнее шоу. Придется соглашаться :).

Проследовав за нашим новым приятелем (повелителем, господином) в часовню, мы встречаем там мугла и могли. Мугл — своего рода местный поч-



тальон, он помогает нам доставлять послания и посылки, а также сохранять игру. Могли — это что-то вроде бродячего торговца, встретив его, стоит покупать все, что у него есть, — другого такого шанса может просто не представиться. Сохранив игру, мы находим **Tent** в цветах слева от входа и **Potion** справа, а затем поднимаемся на верх колокольни. Пробираясь вслед за оборванцем по крышам, мы



можем найти немного золота (три кучки, если быть точным). Закончив испытывать нервы Виви прогулками по хлипким досочкам, подвешенным на вполне приличной высоте, мы прячемся за спинами зрителей и готовимся смотреть шоу.

Представление начинается. Этот бой лишь с очень большой натяжкой можно назвать настоящим — урон, который получают персонажи на сцене, минимален. Избавившись от стражников, мы быстро побеждаем короля и переходим к очередной мини-игре. Сражаясь на мечах перед сидящими в партере придворными, мы должны привлечь внимание как можно большего числа



зрителей, быстро и точно повторяя предложенные комбинации клавиш. Выбив 100 из 100, мы получаем награду 1000 золотых. После этого мы вновь возвращаемся к Зидану, который уже находится в покоях королевского дворца...

### Раздел 3: Королевский замок

Поднявшись по лестнице на второй этаж, мы сталкиваемся с очаровательной девушкой, которая куда-то очень спешит. Да это же прин-

цесса! Незадачливые похитители устремляются следом, а мы знакомимся с двумя шутами и начальником королевской стражи — рыцарем Адельбертом Штейнером. Им-то мы и будем управлять с этого момента, тщетно пытаясь отыскать пропавшую принцессу. Для начала стоит спуститься вниз по лестнице и заглянуть в ту комнату, где Зидан со своим напарником разделили двух стражников. Отругав тунеядцев, мы просим мугла сохранить игру и находим в углу **Phoenix Down**. Поднимаемся наверх и заглядываем в тронный зал для того чтобы по-



лучить из рук самой королевы **Silk Shirt**. Вновь спускаемся вниз, идем прямо и спускаемся вниз по лестнице к выходу из замка. У фонтана поворачиваем налево, заходим внутрь стражевой башни и по бесконечно длинной винтовой лестнице поднимаемся наверх. Здесь Штейнера ждет приятный сюрприз: он видит беглецов. Впрочем, радость длится недолго: ухватившись за веревку с флагами, принцесса прыгает вниз, а следом за ней этот трюк повторяет хвостатый похититель. Что остается делать верному рыцарю? Прыгать следом!

А управление тем временем переходит к Зидану. Принцессе в очередной раз удалось сбежать, но мы-то теперь на родном корабле, так что догнать ее не составит особого труда... если, конечно, нам не будут мешать. Кое-как отвязавшись от Руби, мы несемся вниз по лестнице и оказываемся в той самой комнате, где начинали эту игру. Принцессе надоело убегать — она признается в том, что она это она, и умоляет Зидана... похитить ее?! Этой девушке ни в чем нельзя отказать :). В дверь ломится почтывавший неладное Штейнер, а мы тем временем выбегаем в со-



седнюю комнату и прыгаем в люк. Верному телохранителю принцессы везет куда меньше: один из стражников делает вид, что он застрял в проходе, и Адельберту приходится искать обходной путь. Тем временем мы попадаем в двигательный отсек, бежим налево и... натыкаемся на Штейнера. Драка №1. Все очень просто: нам достаточно лишь атаковать начальника дворцовой стражи, и через некоторое время с ним произойдет небольшой конфуз. Бой заканчивается под аккомпанемент прыгающих по комнате огlopов, и мы выбегаем на сцену.

Представление продолжается, но на этот раз актерам приходится серьезно импровизировать. Внезапно появившаяся на сцене принцесса кидается в объятия к любимому Маркусу. Король в гневе: «Принцесса выйдет замуж за принца Шнейдера!» Но для этого «принцу» придется немного потрудиться. Драка №2. На этот раз в бою против «принца Шнейдера» нам помогает случайно оказавшийся на сцене Виви. После первого же огненного заклинания, запущенного грозным черным магом, оба стражника покидают своего начальника и спасаются бегством. Через некоторое время сдается и сам Штейнер, и летающий корабль медленно отчаливает от королевского замка Александрии.

Впрочем, у королевы Брахны на этот счет совсем другое мнение. Позабыв о том, что на корабле может находиться ее любимая и единственная доченька, правительница Александрии приказывает открыть по летающему театру огнь на поражение и задержать его любой ценой. Супероружие королевы — гигантская Бомба с радостно оскаленной физиономией — устремляется к летающему кораблю и зависает в воздухе за спи-



ной у Штейнера — готовится ко взрыву. Ничего не подозревающий телохранитель тем временем начинает Драку №3, которая мало чем отличается от всех предыдущих. Продолжая атаковать Штейнера обычным оружием и огненными заклинаниями, мы время от времени предлагаем ему обернуться и посмотреть за спину. Уф, наконец, подействовало. Однако гигантская Бомба выбрала как раз этот момент для взрыва. Огненное облако накрывает корабль. Королева торжествует... и напрасно, потому что летающий театр оказывается куда крепче, чем можно было предполагать. Изрядно потрепанный корабль величественно покидает Александрию, по дороге повалив уже знакомую нам колокольню.

#### Раздел 4: Злой лес

Королева Брахна снаряжает погоню за похитителями, а летающий корабль тем временем совершают аварийную посадку посреди глухого леса. Зидан, который ухитрился выпрыгнуть в момент приземления, подбегает к кораблю —



и у нас появляется возможность выяснить, что же случилось с пропавшей принцессой и магом Виви (в игре эта система называется ATE — в некоторых случаях мы можем наблюдать за событиями, одновременно происходящими в разных уголках мира). Ничего хорошего — судя по всему, кто-то собирается их съесть. Однако, прежде чем сломя голову мчаться на помощь, стоит слегка прокачать нашего персонажа. Побрав лежащий рядом со сваленными в кучу жертвами кораблекрушения Phoenix Down, мы просим мугла сохранить игру и проходим через огромный полый ствол дерева в правом нижнем углу экрана.

Обитатели лесной чащи предоставляют нам великолепную возможность поднять уровень Зидана и заполучить некоторое количество весьма полезных в хозяйстве предметов. Практически у любого из них можно стянуть Potion, а если повезет, то и Tent — а еще у хвостатого воришки имеется способность Flee, которая в случае опасности помогает ему сбежать от противника (правда, здесь таких ситуаций явно не предвидится). После того как уровень нашего персонажа поднимется как минимум до 5, можно бежать дальше для того чтобы сра-



зиться с представителем местной разумной фауны, удерживающим принцессу в неком подобии клетки у себя над головой. Тварь будет по максимуму пользоваться своим положением, время от времени вытягивая у принцессы жизненные силы — ну а нам придется внимательно следить за этим и изредка подлечивать Гарнет с помощью Potion. И, конечно же, бить морду лица противнику. Первый раз за все время игры Зидан входит в Trance и, по-



мимо более сильных атак, может использовать один из суперударов — Free Energy. Стоит это удовольствие всего 10 MP, и пары таких атак вполне достаточно для того чтобы мерзкая тварь сбежала вместе с принцессой. Рано праздновать победу — несколько секунд спустя еще один «хыщник» свешивается с дерева и хватает Виви. Теперь нам приходится спасать уже черного мага, правда, в отличие от принцессы, он не сидит сложа руки, а постоянно атакует врага своими огненными заклинаниями. Зидан давно уже вышел из транса, так что ему и Штейнеру придется просто атаковать противника и изредка подлечивать Виви (информация о том, сколько HP у него осталось, появляется на экране каждого нанесенного ему урона). Имея достаточный запас Potion, можно попытаться стянуть у врага Broad-sword, но это уже не принципиально. Тварь наконец-то издается, выпустив напоследок облако дыма в лицо Штейнеру и Виви.

Они приходят в себя уже на корабле — все еще не отошедший от пережитого ужаса Виви и рвущийся спасти принцессу Адельберт Штейнер. Оставим их на некоторое время... Зидан только что закончил весьма неприятный разговор с гла-варем своей шайки и получил строгий приказ носа не высывать за пределы корабля. Что ж, это мы еще посмотрим. Достав из сундука, лежащего рядом с рулевым колесом, Bronze Gloves, мы спускаемся вниз по винтовой лестнице и просматриваем несколько ATE, из которых узнаем о Руби, о моральных терзаниях Адельберта Штейнера и о судьбе куклы, изображающей принцес-



с Гарнет. Возле двери слева стоит сундук, в котором находится **Wrist**. Заглянув в комнату справа, мы смотрим на спящего Виви, забираем из сундука **Ether** и поднимаемся на верхний ярус кровати для того чтобы найти **116 Gil**. После разговора с маленьким черным магом мы выходим из комнаты, и тут на Зидана находит череда воспоминаний... Черт возьми, но если она ему так нравится, почему бы просто не пойти и отыскать ее?! Поговорив с Блэнком, мы заходим в дверь слева и, достав из сундука **Ether**, спускаемся вниз по лестнице. В дальнем углу этой комнаты лежит **Rubber Helm**. Забрав его, мы заходим в дверь справа и начинаем будить босса. Конечно же, он не осуждает Зидана за желание спасти хорошенькую принцессу, но собирается основательно надрать ему задницу за нарушение приказа. На том и расстались... Зидан открывает стоящий рядом с полками сундук и достает оттуда **Potion**. После этого можно возвращаться в предыдущую комнату и приступать к дружеской разминке с боссом. Похоже, он не очень-то и хочет побеждать нас — то и дело спотыкается, атакует вспомогательные. Вытаскив у него **Iron Sword** и **Hi-Potion**, мы проводим несколько удачных атак и получаем официальное разрешение отправиться на поиски принцессы. Вот так бы сразу...

Поднимаемся вверх по лестнице и заходим в комнату, где мирно спит Адельберт Штейнер, склоняя в руках куклу принцессы Гарнет. Разбудив ходячую груду металлома и вдоволь потрепав ей нервы, мы объявляем о начале совместного похода за принцессой — и отправляемся с этой радостной новостью к Виви. Нельзя сказать, что он в полном восторге от идеи о возвращении в лес, полный жутких монстров, но особого выбора у него нет. Спускаемся вниз по лестнице в ту комнату, где мы дрались с Баку, идем вниз и выслушиваем прощальное напутствие Блэнка. После этого мы вновь оказываемся за пределами корабля (нужно будет на секунду вернуться назад и забрать из стоящего рядом с Блэнком сундука **Leather Hat**). Попросив мугла сохранить игру, мы углубляемся в лесную чащу.



Мы еще не занимались процессом экипировки? Самое время сделать этой сейчас, когда у нас появилось так много новых и полезных предметов. Оптимизировав снаряжение всех членов отряда, мы возвращаемся к тому месту, где сражались с хищным растением, и идем дальше. После двух **ATE** мы оказываемся у лесного источника, вода из которого **ПОЛНОСТЬЮ** восстанавливает **HP** и **MP** всех наших персонажей. В пустом пне неподалеку прячется мугл. Нельзя упустить такую возможность — сохраняем игру и отправляемся на один-два экрана направо для того чтобы поднять уровень наших персонажей и получить массу полезных предметов. Ввязываясь во



все сражения с местными обитателями, мы вытаскиваем у них многочисленные **Potion**, **Eye Drops** и тому подобные мелочи, время от времени возвращаясь к источнику для того чтобы сохранить игру и восстановить запас **HP** и **MP**. Небольшое замечание: большие летающие цветы будут стараться ослепить наших героев — не стоит этому противиться! Пускай себе развлекаются — все равно это никак не влияет на точность огненных заклинаний Виви и на новую способность Адельберта Штейнера — **Fire Sword**. После того как уровень большинства из наших персонажей поднимется до седьмого, мы в последний раз пьем воду из источника, используем **Eye Drops** для того чтобы вылечить слепоту, сохраняем игру и отправляемся обижать главное обиталище — очередное хищное растение, обитающее на третьем экране справа от источника.

#### Босс: Plant Brain

Уровень: 7

HP: 533

Gil: 486

MP: 1186

AP: 5

Предметы: 1 **Potion**, 1 **Phoenix Down**

Можно украдь: **Eye Drops**, **Iron Helm**

Атака: **Pollen**, **Thunder**, **Left Tentacle**, **Right Tentacle**

Слабость: **Fire**

В бою с этой тварью следует в основном полагаться на совместную атаку Штейнера и Виви — тот самый огненный меч. Вскоре к нам присоединяется Блэнк, который еще совсем

недавно высмеивал идею сражения с монстрами ради «какой-то девчонки», и совместными усилиями мы приканчиваем хищную тварь.

Самое время почувствовать себя героями, но не тут-то было — из дыры в земле внезапно появляются целые полчища зеленых пауков, и нам приходится спасаться бегством. Совсем избежать столкновений с ними не удастся, но пауки являются совсем уж несерьезными противниками для персонажей 7-го уровня. Другая проблема — их слишком много. К тому же вскоре оживает сам лес. Хищные когтистые лианы мчатся наперевес нашим героям, и



только каким-то чудом им удается спастись. Не всем — Блэнк успевает кинуть Зидану полученную от капитана карту, а сам остается в окаменевшем лесу.

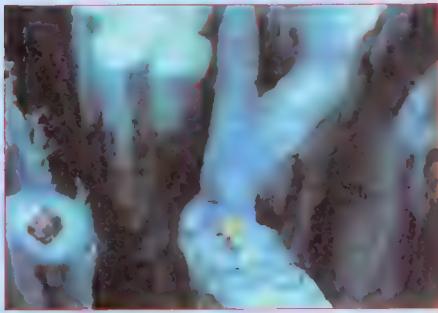
Путь назад закрыт — но у нас теперь есть карта, и, судя по ней, к югу от заколдованного леса находится какая-то пещера. Следующий день начинается с визита мугла — и мы наконец-то получаем первую часть справочной информации об игре. Стоит потратить несколько минут и внимательно изучить ее — даже вполне освоившись с управлением, в ней можно найти немало нового и полезного. После этого мы получаем в подарок особую флейту, с помощью которой можно призывать муглов, и оказываемся на карте континента **Mist**.

#### Раздел 5: Ледяная пещера

Прежде чем отправляться к пещере, стоит в очередной раз прокачать наших персонажей. Установив планку на **9-10** уровне, мы начинаем бродить по карте и сражаться с местными обитателями, набирая **experience** и полезные в хозяйстве мелочи. Время от времени стоит сохранять игру — для этого нужно сыграть на флейте (клавиша **□**) и вызвать мугла. Наконец, использовав один **Tent** для того чтобы восстановить **HP** и **MP** всем членам отряда, мы находим по карте Ледяную пещеру и заходим внутрь (для переключения режимов карты используется клавиша **SELECT**).



Стены из чистого льда, ледяные и цветы, и довольно кровожадные обитатели, которые больше всего на свете боятся огня. Соответственно, самыми полезными членами отряда оказывается для нас Виви с его огненными заклинаниями и Штейнер с огненным мечом. Больше всего ледяные твари любят насыщать на наших персонажей сон — это неприятно, но вполне терпимо; куда хуже заклинание под названием **HP-Switching** — в этом случае **добрая** сотня хит-поинтов отнимается у одного из наших персонажей и отдается и без того сильному монстру по фамилии **Wyerd**. Впрочем, если заканчивать каждый бой за две-три мощных атаки, проблем возникнуть не должно, а для того



чтобы избежать лишних столкновений, достаточно лишь внимательно следить за облачками белого пара и никогда не проходить сквозь них. Для того чтобы добраться до первого сундука, который попадается нам на пути, нужно спрыгнуть вниз на одну ступеньку. Забрав **Tent**, мы переходим на следующий экран и идем направо. Здесь находится какая-то подозрительно выглядящая ледяная стена. Попросив Виви растопить ее огненным заклинанием, мы видим еще один сундук, в котором лежит **Ether**. Для того чтобы добраться до третьего сундука, нам необходимо обойти ледяные ступени справа и пройти под ними (осторожно — белый пар!). Забрав оттуда **Potion**, мы поднимаемся вверх по ступеням и переходим на следующий экран. Идем направо и поднимаемся вверх по ледяному бревну для того чтобы получить еще один **Potion**. Спускаемся вниз и приглядываемся к бревну внимательнее. Виви удается растопить лет так, что оно падает вниз, и мы получаем возможность добраться до нижнего сундука, в котором лежит **Mage Masher** (стоит сразу же вооружить им Зидана). Следующий сундук скрывается за ледяной стеной в верхней части экрана, в нем лежит **Elixir**.

Идем направо и переходим в следующий зал пещеры. В сундуке справа лежит **Phoenix Down**, левая дорожка приводит нас к ледяной стене, растопив которую, мы получаем возможность спуститься вниз к сундуку, в котором лежит **Leather Wrist** (стоит сразу же отдать его Виви). На следующем экране на развилке мы сворачиваем налево и, освободив из ледяного пленя малютку-мугла, получаем следующую порцию справочной информации и возможность сохранить игру. Последнее, стоит отметить, будет совсем нелишним. Убедившись в том, что Зидан имеет максимальный запас **HP** и вооружен **Mage Masher**, мы возвращаемся к развилке и сворачиваем направо.

...Какой сильный ветер. Надо идти... идти... Но вот малыш Виви падает без сознания, следом за ним отключается Штейнер, принцесса. Зи-

дан сопротивляется дольше всех, но сил борьбы с ледяным забытьем у него явно не хватает... Его приводит в себя негромкий звук, напоминающий перезвон колокольчиков. Что это? Зидан медленно бредет к виднеющемуся справа проходу, и за ним его встречает **Black Waltz №1**.

### Босс: Black Waltz №1

Уровень: 2

HP: 229

Gil: 339

MP: 9999

AP: 5

Предметы: 1 Hi Potion, 1 Phoenix Down

Можно украдь: Ether, Mythril Dagger

Атака: Fire, Thunder, Blizzard

Слабость: Fire

### Босс: Sealion

Уровень: 3

HP: 472

MP: 9999

Можно украдь: Remedy, Silk Shirt

Атака: Wing, Blizzard, Tsunami

Слабость: Fire

Представьте себе малыша Виви в другой одежде, с крыльями и злобного до предела — именно с таким противником нам предстоит сразиться. Первый из черных магов, посланных королевой Брахной на поиски принцессы, не опускается до честного боя — он предпочитает воевать руками своих слуг. Вот и сейчас **Black Waltz №1** призывает себе на помощь ледяного гиганта **Sealion** а, который способен одним ударом снести у Зидана до сотни **HP**. И что самое противное — драться с ним абсолютно бесполезно, потому что черный маг будет постоянно подлечивать его своими ледяными заклинаниями. Поначалу все атаки нужно сосредоточить на **Black Waltz №1**. Вытаскив у него **Mythril Dagger** (он стоит небольшой задержки и нескольких потраченных **Potion**), мы наносим несколько мощных ударов и после гибели черного мага переключаем свое внимание на его любимого домашнего зверя. К тому времени Зидан наверняка должен уже войти в транс, а значит у него появится возможность использовать второй суперудар — **Tidal Flame**. С его помощью мы легко расправляемся с ледяным гигантом и возвращаемся к своим друзьям, которые только-только начали приходить в себя. А где-то впереди нас поджидают еще двое **Black Waltz** — по крайней мере наблюдавшие издалека за поединком королевские шуты в этом абсолютно уверены...

Поднявшись наверх, к выходу из пещеры, мы устраиваем короткий привал. Перед нами лежит небольшая деревушка Дали. Прежде чем спускаться туда, нам необходимо выбрать но-



вое имя для принцессы и научить ее выражаться попроще. Ну вот, совсем другое дело, Даггер! Оказавшись на карте континента **Mist**, мы вызываем мугла и просим его сохранить игру — и затем отправляемся к виднеющейся на горизонте деревушке.

## Раздел 6: Большой секрет Дали

Деревенская гостиница находится в первом доме справа по главной улице. Разбудив портье, мы вчетвером занимаем единственный номер. Утром Зидан просыпается в одиночестве. Интересно, кто пел эту песню, которая его разбудила? Просмотрев **ATE**, в котором дети очень странно ведут себя по отношению к Виви, мы достаем **Antidote** из сундука в правом нижнем углу экрана и **Potion** из сундука, стоящего за цветами слева. Выходим в холл и сохраняем игру. Здесь нам предлагают посмотреть еще один **ATE**, в котором прин... Даггер пытается завести с пожилой леди светский разговор о жуках. Выходим из гостиницы — и нас ждет еще один **ATE**. Не зря мы не доверяли портье — похоже, этот парень узнал принцессу и собирается донести кому-то о подозрительных постояльцах. Мы отправляемся на поиски Виви. Куда же мог подеваться наш черный маг? Ах да, ведь он же так хотел посмотреть на ветряную мельницу. И действительно, мы находим Виви на северном конце деревни. Он кажется очень задумчивы и — вот чудо! — совсем не интересуется девушками. Договорившись встретиться с ним в гостинице, мы заглядываем в бар, который находится справа от ветряной мельницы, и закупаемся различными снадобьями. Еще один **ATE** — на этот раз Даггер пытается завести разговор с продавщицей в магазине, который находится напротив деревенской гостиницы. Скорее туда! Просим Даггер подождать нас в гостинице и покупаем себе еще один **Mage Masher**, а также лучшее оружие и доспехи для всех членов нашего отряда. Еще один **ATE** — весьма довольный собой портье, дожидаясь своих постояльцев, вновь укладывается на стойку и притворяется, что спит. Выходим на улицу и, подобрав лежащие под вывеской магазина **120 Gil**, возвращаемся в гостиничный номер. Даггер уже ждет нас там, а вот Виви почему-то нет... Как жаль, что Зидан не видел, как дети утащили куда-то нашего маленького мага. Тем временем нам показывают еще один **ATE**, в котором Адельберт Штейнер заканчивает уборку бара и расспрашивает стоящую за стойкой девчушку о том, как можно попасть из Дали в королевский замок Александрии.

Ролик заканчивается, а Виви все нет и нет. Придется пойти поискать его. Вернувшись на то место, где мы совсем недавно оставили маленького мага, мы никого там не находим. Что-то случилось! А тут еще эти странные звуки, доносящиеся из-под земли. И в самом деле похоже на чокобо. И вроде какой-то плач... Виви? Виви?! Что ты там делаешь? Кто-то посадил маленького мага в подземелье, и нам нужно срочно освободить его. Заходим внутрь ветряной мельницы и, забрав лежащий за жерновом **Aries**, открываем крышку люка и спускаемся вниз — сначала по лестнице, затем на «лифте». Сундук — а в нем лежат **156 Gil**. Забрав их, мы идем прямо — и сразу же прячемся за огромной бочкой для того чтобы подслушать весьма странный разговор... Виви уводят

# В ПРОДАЖЕ С 18 ЯНВАРЯ

FREE INTERNET  
Новый способ

UPGRADE  
Комп за 600\$

Интернет  
Самостоятельно

VMWare

Что такое  
хапяяый инет?

шенным на нитке овощем. Час от часу не легче — и почему они не использовали обычный двигатель? Ответ мы получаем на следующем экране — из яиц выплываются МАГИ!!! Внешне почти неотличимые от Виви, только иначе одетые и абсолютно неподвижные, они движутся над лентой транспортера. Куклы? Хотелось бы надеяться. Но пора где-нибудь спрятаться — кто-то идет. Спрятаться удается внутри одного из механизмов, после чего нас всех пакуют в ящики и собираются грузить на корабль.

Тем временем управление переходит к Штейнеру, который пытается узнать у старика, когда прибывает грузовой корабль. Так и не добившись ответа от этого упрямца, мы сбегаем вниз по лестнице и достаем из спрятанного за телегой сундука **Hi-Potion**. Старики неторопливо спускается следом и заходит в свой дом. Бежим следом. Чашечку кофе? НЕТ!!! Когда прибывает этот чертов грузовой корабль? Уже здесь?! Так почему же... ладно, спасибо. Мы мчимся на окраину деревни, где только что приземлился грузовой корабль, — но при виде закованного в броню Штейнер дети разбегаются, оставив его наедине... с говорящей бочкой! Обойдя ее со всех сторон, он совсем уже было собирается проткнуть ее мечом — когда бочка внезапно падает сама собой, и из нее выбираются Зидан, Виви и Даггер. Справившись с удивлением, Штейнер решает действовать хитростью и довольно неуверенно заявляет о том, что грузовой корабль отправляется в регентство Линдблюм. Да-да, честно. А на погрузочной площадке тем временем появляется **Black Waltz №2**.



Boss: **Black Waltz №2**

Уровень: 6

HP: 1030

Gil: 441

MP: 3017

AP: 5

Предметы: Ether

Можно украдь: Leather Plate, Steepled Hat

Атака: Fire, Fira, Thunder, Blizzard, Teleport

Слабость: —

Он куда сильнее своего предшественника и, в отличие от него, довольно болезненно реагирует на магию — очень удивляется и говорит ласково: мол, смотрите как надо — после чего атакует нас куда более сильными заклинаниями. Соответственно, в этом бою Виви отдыхает, Штейнер использует магический меч, а Даггер лечит всех своей магией. Зидан поручается ответственное задание стянуть у **Black Waltz №2** два весьма полезных предмета экипировки — **Sleepled Hat** и **Leather Plate**. Одержав победу над весьма



на наших глазах — Даггер едва успела удержать Зидана, который бросился ему на помощь. После того как дети уходят, мы возвращаемся на то место, где стоял Виви, и достаем из сундука **Potion**. В сундуке внизу справа лежат **Eye Drops**. Забрав их, мы переходим на следующий экран. Здесь в бочке прячется мугл. Попросив его сохранить игру, мы забираемся на пирамиду из ящиков и открываем стоящий сверху сундук, в котором лежит **Ether**. Спускаемся вниз и пинаем ногой старую лебедку. Сверху падает еще один сундук, в котором мы находим **Potion**. Перебираемся на следующий экран, взбегаем по лесенке слева, взбираемся на ящики и, пробежав по доске, достаем из сундука **Iron Helm**. Спускаемся вниз, из сундука, стоящего в центре комнаты, достаем **Leather Wrist** и переходим на следующий экран.

Что это?! Из ящика неподалеку от входа доносится чей-то плач. Виви! Но зачем тебя посадили в эту коробку? Перед дверью в верхней



части экрана стоит сундук, в котором лежат **95 Gil**. Забрав их оттуда, мы открываем дверь и сражаемся с тремя довольно сильными тварями, которые неустанно кастуют на нас свои заклинания. Одержав победу, мы собираем трофеи в виде аж **33 Exp**, а также трех сундуков (один находится за машиной), в которых лежат два **Phoenix Down** и один **Potion**. Интересно, для чего все-таки предназначена эта машина? Вернувшись в главный зал, мы идем направо и видим, что конвейер приводит в движение чокобо, бегущий в колесе за подве-

ЖУРНАЛ  
**Гейнер**

Читай! И твои скриншоты  
видят глазами! И сущий  
драк в единичные дни!

удивленным черным магом, мы недолго возвращаемся в деревню.

Проверяем экипировку всех членов нашего отряда, лечимся и просим мугла в гостинице сохранить игру. Затем, миновав весьма удивленного тем, что нас еще не схватили, портье, отправляемся обратно на поле (справа от бара), а оттуда — к грузовому кораблю. Штейнер проявляет несвойственную ему расторопность и вызывается бежать договариваться с командой корабля. Подозрения Зидана и Даггер перерастают в уверенность — верный телохранитель солгал своей госпоже и собирается любым путем доставить ее обратно в королевский замок Александрии. Впрочем, Зидана, похоже, это волнует меньше всего — во всяком случае, когда корабль собирается улетать без них, он командует Виви и Даггер забираться на борт.

Итак, мы летим. Виви не очень хорошо чувствует себя на высоте. Он заходит в кабину,



Даггер идет следом — и почти сразу же выбегает обратно. Что случилось? Ничего особенного — вся команда корабля состоит из тех самых черных магов с конвойера, которые ведут себя как самые настоящие роботы: не дышат, не разговаривают и, кажется, не обращают ни на кого внимания. Малыша Виви все это очень задевает. Управление переходит к Зидану. Он бежит в дальний конец отсека и поднимается по лестнице на верхнюю палубу. Там на досках лежит Адельберт Штейнер, не перестающий укорять себя за то, что он не смог выполнить свой долг. После того как мы сообщаем ему о том, что принцесса находится на борту корабля, он резко веселеет, сообщает Зидану о том, что теперь его непременно повесят — словом, предается радостным мечтаниям. Мы же бежим налево — в капитансую рубку — и разворачиваем корабль. Команде это не нравится, и вскоре вокруг Зидана собирается целая толпа черных магов. Но и это пустяки по сравнению с **Black Waltz №3**, который внезапно появляется на верхней палубе и пытается обидеть Виви. Вот тут-то и происходит нечто странное — бесчувственные куклы, которыми все до сих пор считали созданных в Дали черных магов, внезапно встают на защиту своего живого собрата... и гибнут один за другим. **Black Waltz №3** не знает щады и в считанные секунды расправляется с командой корабля. Покончив с этим, он переключает свое внимание на наш отряд.

### Босс: Black Waltz №3

Уровень: 7

HP: 1128

Gil: 0

MP: 2080

AP: 0

Предметы: -

Можно украдти: Linen Cuirass, Steepled Hat, Silver Gloves

Атака: Fire, Fira, Thunder, Blizzard, Thundara, Blizzara

Слабость: -

На этот раз с боссом будут сражаться все, кроме Даггер — принцессы остается в рубке для того чтобы управлять кораблем. По счастью, Виви очень вовремя входит в транс и может использовать свою суперспособность, которая позволяет ему кастовать заклинание дважды за один ход. В бою против черного мага крайне эффективен также огненный меч Штейнера — но с его использованием стоит повременить до тех пор, пока Зидан перетаскает у противника все полезные предметы. Враг использует довольно сильные магические заклинания



ния, которые наносят урон сразу всем членам нашего отряда, так что использовать **Potion** придется частенько. Как бы то ни было, бой так и не заканчивается нашим полным триумфом — побежденный, но не сломленный **Black Waltz №3** улетает для того чтобы занять место клоунов за штурвалом небольшого «истребителя» и продолжает атаковать наш корабль в одном из самых красивых роликов игры. Однако Виви удается отразить основную атаку противника, а после этого два корабля влетают в закрывающиеся Южные Врата, и вылетает оттуда только один из них — наш. Мы приываем в регентство Линдблюм — город размером с целую страну...

### Раздел 7: Регентство Линдблюм

Оказанный нам прием никак нельзя назвать чересчур радушным — во всяком случае, поначалу стражник решительно отказывается признавать принцессу Гарнет, и лишь своевременное появление министра Артания спасает наглеца от гнева Штейнера, а Линдблюм — от международного скандала. Впрочем, стражника можно понять — не каждый день в замок прибывают на полуразвалившемся корабле принцессы в компании одного рыцаря, одного хвостатого оборванца и одного черного мага. Но как бы то ни было, нас ждет аудиенция у регента Сида. Однако прежде чем последовать за министром, стоит сохранить игру. Для этого в зале с фонтаном нужно подняться по лестнице справа, сделать несколько шагов по балкону второго яруса, зайти в проход слева и вновь подняться вверх по лестнице в комнате для гостей. Забрав из двух сундуков (один наход

ится слева от мугла, второй — справа от кровати) **Ether** и **Glass Armlet**, мы просим мугла сохранить игру и возвращаемся в зал с фонтаном. Отсюда мы идем в проход, охраняемый двумя стражниками, и готовимся ко встрече с регентом Сидом.

В общем, этого не ожидал никто. Штейнер поначалу чуть было не прибил нахального жука, неведомо каким образом оказавшегося на регентском троне. По счастью, взбешенного телохранителя вовремя успокоила принцесса, унавшая огромные усы «дядюшки Сида». Министр Артания в свою очередь прояснил ситуацию. Итак, полгода назад некто неизвестный проник во дворец, после чего жена регента была похищена, а сам он превращен в оглопа. Такая вот печальная история. Впрочем, обо всем об этом можно будет поговорить завтра, а пока нужно пообедать и хорошо отдохнуть. Есть во дворце Зидан не желает, и потому он отправляется в городской трактир, где его ждет встреча с Фреей. Тем временем принцесса беседует с регентом Сидом, который признается, что это он приказал команде Баку похитить ее из Александрии, а заодно рассказывает правдивую историю о том, как он стал оглопом :).

Наутро Зидана ждет очередной урок муглов (на этот раз речь пойдет о комбинировании предметов) и визит Виви, который решил отправиться в самостоятельную прогулку по городу. Выходим в коридор и просим мугла, сидящего возле кровати в соседней комнате, сохранить игру. Спускаемся вниз по лестнице и за колонной в левом нижнем углу экрана находим **163 Gil**. После этого мы можем выйти на улицу и посмотреть **ATE**, рассказывающий о похождениях провинциального рыцаря в большом городе :). Заходим в здание, которое находится напротив гостиницы, и здесь нас настигает очередной **ATE**, из которого мы узнаем о том, как Виви ходил по магазинам. Похоже, нам стоит последовать его примеру. Прогулявшись по улице (по пути стоит попытаться заглянуть во все дома и магазины в поисках полезных вещей и бесхозных сундуков), мы сворачиваем направо возле торговки, которая недавно предлагала свой деликатес Штейнеру, и в конце пути (левый верхний угол экрана в самом конце улицы) находим магазин синтеза. Здесь из двух **Mage Masher** (один из них нужно изъять из экипировки Зидана) всего за **700 Gil** для нас с радостью изготавляют грозное оружие под названием **Ogre**. Проводить этот обмен стоит лишь в том случае, если Зидан успел выучить все новые способности **Mage Masher**. Скомбинировав все доступные предметы, мы возвращаемся на вокзал — здание напротив гостиницы — и садимся в аэротакси, выбрав в качестве пункта назначения Промышленный район.

Прибыв на место, мы поднимаемся вверх по лестнице и слева от выхода находим бесхозный **Leather Wrist**. Поднявшись вверх по лестнице в верхней части экрана, мы заходим в самый дальний дом, на втором этаже которого нас ждут **Mimic Card** и **Steepled Hat**. В таверне нет ничего нового — мы возвращаемся к аэротакси и летим в Театральный район. На выходе нас ждет очередной **ATE**, в котором рассказывается о преимуществе паровых двигателей. После того как он заканчивается, мы

бежим в правый нижний угол экрана и находим там **127 Gil**. Заходим в ближайший дом и, спустившись вниз по лестнице, достаем из сундука **Ore**. Возвращаемся на площадь, спускаемся вниз по лестнице слева и заходим в дом с часами. После **ATE**, из которого мы узнаем о том, как весело проводят время принцесса Даггер, у Зидана появляется возможность собрать лежащие в трех сундуках **68 Gil**, **97 Gil** и **282 Gil**, а также забраться вверх по лестнице и найти на кровати **Mini-Burmecia**. После этого мы можем выйти из дома с часами — на улице нас ждет еще один **ATE**, на этот раз о жизни команды Баку — и, спустившись вниз по лестнице, познакомиться с театральными фанатками, ожидающими своего кумира. Возвращаемся к аэротакси, берем курс на Деловой район и просим мугла на втором этаже гостиницы сохранить нашу игру.

Теперь мы вновь возвращаемся к аэротакси и отправляемся в королевский замок. Прибыв на место, идем в нижнюю часть экрана, поднимаемся вверх по лестнице и из дока для воздушных кораблей выходим в уже знакомый зал с фонтаном. А в гостевой комнате (той, где живет мугл) нас ждет сюрприз — принцесса исчезла, и Адельберт Штейнер, вне себя от гнева, традиционно обвиняет во всех грехах Зидана. Возвращаемся в зал с фонтаном и пытаемся подойти к лифту. Не тут-то было — стражник не желает нас пускать. Доступ к лифту разрешен лишь членам королевской семьи и их гостям... а также другим стражникам. Вновь поднимаемся на балкон и спускаемся вниз по лестнице перед входом в гостевую комнату. На скамейке слева сидит усталый стражник — заманив его под каким-то предлогом в гостевую

больше диких зверей, которых специально доставили туда для фестиваля. За каждого убитого зверя начисляются очки, набравший наибольшее количество очков выигрывает. На все удовольствие отводится всего двенадцать минут, так что придется торопиться. Прежде всего нам необходимо попросить мугла в гостевой комнате сохранить игру — одержать победу в фестивале с первой попытки будет не так-то просто. После этого мы бежим к аэротакси (наверх из зала с фонтаном, затем налево и вниз по лестнице), которое отвозит нас к месту старта — в Театральный район. Отсчет времени начинается с того момента, как мы садимся в аэротакси.

Для начала — немного общей информации. Путешествие на аэротакси из одного района в другой отнимает у нас порядка 8 секунд, использование **Potion** — порядка двух секунд (если делать все быстро). В этой игре каждая секунда ценится на вес золота, и потому стоит избегать режима **Trance** — анимация съедает слишком много времени, а любое существо (кроме самого главного) и так погибает после одного удара нашей новой альбадры **Ogre**. В случае, если необходимо остановиться и подумать о том, куда же бежать дальше, игру **ОБЯЗАТЕЛЬНО** нужно поставить на паузу. И наконец, совсем не обязательно уничтожать **ВСЕХ** перечисленных ниже существ — если отведенное на охоту время уже заканчивается, а разрыв между Зиданом и Фреей не так уж велик, можно просто попытаться убить главного монстра — за него сразу дают много очков. Итак, начинаем (в скобках после названия района указано примерное время прибытия):

### Театральный район (11-51)

Сразу на выходе из вокзала один из монстров нападает на старика; расправившись с ним, мы останавливаемся перед лестницей и ждем нападения птицы, затем спускаемся вниз и ждем вторую птицу перед входом в дом с часами. Возвращаемся на вокзал и летим в Промышленный район.

### Промышленный район (8-30)

Первый монстр гоняется за кошкой вокруг статуи на площади; расправившись с ним, начинаем подниматься вверх по лестнице в дальней части экрана, и здесь на нас нападает второй монстр. Переходим на следующий экран и пытаемся зайти в таверну — нам навстречу выбегает третий монстр. Наконец, последняя тварь поджидает нас на пороге самого дальнего дома. Мчимся к аэротакси и летим в Деловой район.

### Деловой район (5-30)

На улице перед гостиницей мы видим, как птица хватает одну из тварей и улетает. Она возвращается через несколько секунд и нападает на нас (нужно ждать ее точно в том месте, откуда она улетела; если птица не появляется, необходимо проникнуться немножко вверх). Второй монстр выбегает нам навстречу из дома в правом верхнем углу этого же экрана. Расправившись с ним, переходим на следующий экран и нападаем на монстра, который расположился на обед слева от лотка торговки. Бежим прямо, переходим на следующий экран и спасаем от кровожадного зверя старушку, неведомо зачем отправившуюся на улицу во время фестиваля. Следующий монстр поджидает нас на пороге церкви — избавившись от него, мы должны вернуться к перекрестку и

немного помочь малышу Виви, который спасается бегством от очередной твари. После этого у нас должно оставаться чуть меньше двух минут — этого хватит для того, чтобы добраться до магазина синтеза (направо и до конца улицы) и помочь Фрее в сражении с главным монстром, покончив на раскормленного кабана-переростка.

Одержав победу в Охотничьем фестивале, мы получаем в награду **5000 Gil**, которые будут весьма ненадолго ввиду грядущих событий. Прямо во время торжественной церемонии награждения победителя в тронный зал вваливается посол Бурмации и сообщает о том, что на его королевство только что напала армия черных магов. Правители Бурмации просят помощи и поддержки у своего старого союзника — регентства Линдблум. Ну и, конечно же, наши друзья не могут остаться в стороне — Фрея, Зидан и малыш Виви, все они отправляются на бой с агрессором. Принцессе, к ее величайшей досаде, приходится оставаться во дворце... впрочем, ненадолго — убе-



дившись в том, что другого выхода у нее нет, Даггер во время пира подсыпает в еду снотворное, которое она просила у Зидана. Засыпают все, кроме Адельберта Штейнера, который готов последовать за принцессой хоть на край света...

Наши друзья вскоре приходят в себя. Для того чтобы попасть на второй уровень дворца, нужно пройти вниз и воспользоваться лифтом. После этого можно в последний раз пробежаться по магазинам в поисках еще не купленного оружия (если у Зидана до сих пор нет **Ogre**, самое время приобрести его сейчас) и различных медикаментов, а затем нужно вернуться во дворец и спуститься на лифте на нижний уровень. Левый поезд доставляет нас к Воротам Дракона. Попросив мугла сохранить игру, мы делаем последние покупки у местного торговца и выходим на карту континента **Mist**.

### Раздел 8: Болото Куини

Уже знакомое нам по урокам муглов болото находится к северу от Ворот Дракона и выглядит оно как странного цвета лес с каким-то сооружением наверху. Прогуливаясь по мосткам, мы получаем возможность поговорить со старшим



муглом и вновь просмотреть справочную информацию, после чего идем наверх и на следующем экране ловим одну из лягушек. Здесь же мы знакомимся с Куиной. Она (он, оно?) просто красавица, а? Больше всего на свете Куина любит лягушек, а значит завоевать ее расположение легче легкого — достаточно всего лишь отдать ей одну из них. После этого нас ждет разговор с учителем Куиной, который просит Зидана показать глупой девочке мир. Соглашаемся — лишний член отряда нам сейчас не помешает — и отправляем нашу новую подопечную обратно к мосту ловить лягушек. Чем больше она их поймает сейчас — тем лучше, благо занятие это совсем несложное. Удовлетворив аппетит Куиной, мы покидаем болото и сохраняем игру. Твари, обитающие в этой части карты, позволяют без особого труда прощачать всех наших персонажей до 15 уровня. Впрочем, сейчас это не так уж и обязательно. Наша следующая цель — гrot Гизамалука.

### Раздел 9: Гrot Гизамалука

Вход в гrot Гизамалука мы находим на карте континента Mist неподалеку от болота Куиной. Черные маги королевы Брахны уже успели побывать здесь — об этом свидетельствуют тела, валяющиеся у вхо-

появится иконка с восклицательным знаком. Здесь находится тайник, в котором лежат *Mithril Gloves*. Балкон огибает пещеру, и мы спускаемся по лестнице слева, по дороге обнаружив второй тайник с *Magus Hat*. Проходим к центру пещеры и видим несчастную, которая пытается извлечь из-под гигантского колокола своего драгоценного супруга-мугла. В наших силах помочь ей — для этого Виви всего лишь придется расстаться с *Kuro Nut* из магазина в королевстве Линдблум. Маленький орешек творит чудеса: второй мугл вырывается на свободу, а мы получаем возможность достать из сундука, спрятанного под большим колоколом, третий *Gizamaluke Bell*. С его помощью нам нужно открыть правую дверь в дальней стене пещеры. Там мы находим двух уже знакомых нам муглов. Поговорив с тем, что стоит слева, мы соглашаемся, что орехи *Kuro Nut* — это, действительно, веcъ. После этого просим мугла, стоящего справа, сохранить игру и направляемся к выходу. В этот момент нас догоняет первый мугл и вручает нам *Holy Bell*. Слева от большого колокола осталась еще одна таинственная дверь. Заглянем?

Прежде чем заходить внутрь, стоит основательно подлечить всех членов нашего отряда и еще раз оптимизировать экипировку. Да-да,

противником. Своей атакой *Water* он способен снести сразу до 300 HP, а значит, нам придется постоянно лечить всех членов нашего отряда (этим займутся Виви и Куина) и атаковать, атаковать... После того как Зидану и Фрее с ее атакой *Jump* удастся одержать верх над Гизамалуком, мы переносимся к Южным Вратам Александрии, возле которых стоит верный телохранитель принцессы Гарнет с огромным мешком...

### Раздел 10: Южные Врата

Похоже, это была не такая уж плохая идея — спрятать принцессу в мешке с пахучими линдблумскими соленьями. Во всяком случае, страж Южных Ворот отказывается от деталь-



ного досмотра вещей странного незнакомца и, задав всего лишь несколько вопросов, пропускает его внутрь. Самое время выпустить Даггер из мешка... но нельзя же сделать это прямо посреди заполненной людьми площади! Справа есть укромный уголок — но и там стоят двое рабочих. Вежливость Штейнера позволяет легко избавиться от женщины, но инженер никак не желает покидать свой пост. Нужно его чем-то отвлечь... Ага! Поговорив с тунеядцем, наводящим глянец на сломанные ворота слева, мы сообщаем о нем инженеру, и тот бежит на разборку. Путь свободен! Но стоит Штейнеру завернуть за угол, как появляется стражник и приказывает ему вернуться назад... за пропуском?! Что ж, спасибо. За сундуком, стоящим на возвышении, Штейнер лезть отказывается (желающим заглянуть в него придется вернуться к Южным Воротам позже), так что мы можем смело заворачивать за угол и освобождать принцессу из заточения. После этого мы оказываемся на станции, где нас уже ждет поезд. Прежде чем отправиться в путь, стоит заглянуть в сундук слева (в нем лежит *Potion*), прикупить полезных мелочей в магазине справа и попросить мугла сохранить игру. После этого можно подняться вверх по лестнице и садиться в поезд. Гарнет со своим верным телохранителем возвращается домой, а мы возвращаемся к отряду Зидана, который только что выбрался из гrotа Гизамалука.

### Раздел 11: Бурмекия: Королевство вечного дождя

Прежде чем отправиться на спасение короля Бурмекии, стоит подойти к Северным вратам, рядом с которыми в сундуках лежат *Potion* и *Tent*, и сохранить игру. На улицах Бурмекии нас поджидает множество довольно сильных монстров — лучше сократить перемещения по городу до необходимого минимума, для того чтобы не тратить время и силы на сражение с ними. На первой же улице за опрокинутой тележкой слева мы можем найти еще одну *soiP*. Проходим улицы до конца и оказываем-



да. Переходим на следующий экран и разговариваем с тяжелораненым бурмекианским солдатом, лежащим справа. Он отдает нам свой *Gizamaluke Bell*. В гrotе Гизамалука эти колокольчики служат своего рода ключами, позволяющими открыть закрытые двери. На очереди — та, что перед нами. Звонит колокол в центре двери, колокольчик в руках Зидана рассыпается, и мы проходим внутрь для того чтобы встретиться... с любимыми клоунами королевы Брахны. А также с ее черными магами. В бою маги оказываются не самыми сильными противниками, что касается клоунов — они предпочитают выжидать на безопасном расстоянии, а после нашей победы и вовсе убегают. В центре пещеры нас поджидает еще парочка черных магов, после сражения с которыми мы получаем второй *Gizamaluke Bell* и возможность открыть с его помощью правую дверь в дальней стене пещеры.

Поднимаемся вверх по лестнице, стараясь не пропустить момент, когда над головой Зидана

нас ждет еще один босс — на этот раз сам Гизамалук, внезапно сошедший с ума и повернувшийся против своих союзников.

#### Босс: GIZAMALUKE

Уровень: 16

HP: 3175

Gil: 800

MP: 502

AP: 5

Предметы: -

Можно украдь: *Magus Hat*, *Elixir*, *Ice Staff*

Атака: *Silent Voice*, *Crash*, *Water*

Слабость: *Thunder*

Несмотря на достаточное количество весьма заманчивых предметов экипировки, которые «можна было бы» попытаться украдь, в бою с Гизамалуком лучше не отвлекаться вообще. Даже для персонажей 12-15 уровня (а зря мы их что ли тренировали?) он является весьма серьезным



ся перед домом с двумя балконами, на которых стоят очень удивленные клоуны королевы Брахны. Впрочем, они почти сразу же убегают, уступив место двум черным магам, с которыми нам и предстоит сражаться. Бой этот практически ничем не отличается от десятка ему подобных. Одержав победу, мы заходим в дверь, которая находится слева от балконов, и забираем из сундуков **Potion** и **Soft**. Поднявшись вверх по лестнице, мы убеждаемся в том, что дальше прохода нет, и возвращаемся обратно на улицу. Теперь нам нужно подняться вверх по лестнице, которая находится справа от балконов. Мы вновь оказываемся внутри дома. Позади лестницы, ведущей на второй этаж, спрятан еще один сундук, в котором лежит **Soft**. А вот сундук на балконе слева на самом деле таковым не является. Это существо называется **Mimic**, и сражение с ним представляет хорошую возможность заработать массу опыта для всех членов нашего отряда. Дело в том, что в бою, помимо обычных атак, мимик призывает себе на помощь магических тварей, которые умеют воровать у нас различные предметы. Для того чтобы покончить с любой из них, достаточно всего лишь одной атаки Зидана, а значит, мы можем упражняться в истреблении монстров до тех пор, пока жив сам мимик. Покончив с ним, мы идем налево и видим перед собой большую дверь, открыть которую Зидану не удается. Еще один экран налево, и мы оказываемся на верхнем балконе уже знакомого зала. Переключаем нашего персонажа на режим ходьбы (**Walk**) и ШАГОМ идем налево, к сундуку. Достав оттуда **Gelmina's Boots**, мы возвращаемся ко входу, и кусок пола за нашей спиной обрушивается вниз. Возвращаемся к фасаду дома с двумя балконами и вновь заходим в дверь слева от них.



Поднимаемся вверх по лестнице и видим, что обрушился участок пола перегородил провал, и мы можем без проблем перейти на другую сторону зала. Сундук справа от двери — еще один мимик. Сразившись с ним, мы заходим в дверь и, миновав следующее помещение, перепрыгиваем с одного балкона на другой. За стеллажами слева спрятан **Ether**. Поговорив с раненым солдатом, лежащим справа, мы узнаем о том, где спрятан **Protection Bell**, и находим его под дальней кроватью. Теперь нам необходимо вернуться к большой закрытой двери и позвонить в колокольчик.

Мы оказываемся на большой лестнице, и здесь Фрея встречает одного из своих старых знакомых. Больше всего этот стражник озабочен спасением своей семьи, а потому на его помощь рассчитывать не приходится. Поднимаемся наверх и заходим внутрь здания. Здесь лежит еще один раненый стражник, которого Зидан спасает от упавшей статуи. Вернувшись на улицу и поднявшись вверх по лестнице справа, мы видим, что вместе с большой статуей упала и



маленькая, и по ней мы можем без труда перебраться на левый балкон. Внутри здания мы видим два сундука, в которых лежат **Phoenix Down** и **Tent**. Сундук в правой части помещения — это всего лишь еще один мимик. Сразившись с ним (если, конечно, на то есть желание), мы заходим в дальнюю дверь и оказываемся перед королевским дворцом. В домике слева Фрея находит великолепное копье **Mithril Spear**. В домике справа за спиной у могли в сундуке лежит **Lighting Staff**, который как нельзя лучше подойдет Виви. Купив Стилзкина **Soft**, **Hi-Potion** и **Ether** за 333 у.е., мы приобретаем у могли новое оружие и экипировку для всех членов нашего отряда (не стоит жадничать, другой такой шанс представится еще не скоро), используем **Tent**, оптимизируем экипировку и просим могли сохранить игру. После этого можно отправляться во дворец.

Брахна и Беатрис!!! Этого следовало ожидать, во всяком случае Фрея отнюдь не выглядит удивленной, увидев во главе армии захватчиков королеву Александрии и ее верного генерала. Через некоторое время на сцене появляется еще один персонаж — Куджа, который сообщает



Брахне о том, что король Бурмации бежал в Клейру, где он рассчитывает найти безопасное укрытие. Как бы то ни было, способностей Куджа достаточно для того чтобы обойти вихрь, защищающий это королевство от вторжения, и пройти за собой войска. В этот момент один из бурмацианских солдат пытается атаковать королеву, и нашим друзьям не остается ничего кроме как покинуть укрытие и мчаться на помощь сельчаку.

### Босс: BEATRIX

Уровень: 14

HP: 3630

Gil: 0

MP: 3467

AP: 0

Предметы: -

Можно украдь: **Phoenix Down**, **Chain Plate**

Атака: **Sword attack**, **Shock**, **Stock Break**

Слабость: -

В общем-то, в бою нам нечего противопоставить Беатрис. Эта очаровательная девушка способна убить любого из наших персонажей одной лишь атакой **Shock**, она обладает завидным запасом здоровья и чрезвычайно невосприимчива к магии. Нам не остается ничего кроме как использовать самые сильные атаки всех наших персона-



жей и ждать, пока кто-нибудь из них войдет в транс. Виви по причине своей полной бесполезности в качестве воина назначается главным лекарем. Наконец, устав играть с нами, Беатрис использует атаку **Stock Break**, уменьшающую количество HP всех наших персонажей до 1, и величественно отывает вместе со своей королевой. Последним улетает Куджа, обронив загадочную фразу о том, что в будущем Зидан может стать для него проблемой, и оставил наших героев лежать на залитых дождем каменных пли-тах пола. Мы переходим на второй диск игры.

Продолжение следует...

PlayStation



Роман  
Стефанцов  
и Нарропсай

Окончание.  
Начало в №01(34)  
за 2001 год.

# DRIVER 2

## Прохождение второго диска

### Лас-Вегас

#### Миссия #19 — Casino Getaway

Время: 2:50

Тип миссии: Go To

Самое легкое задание на втором диске. Получив управление над героем, садитесь в красный кабриолет, припаркованный справа. Ез-



жайте по шоссе налево. Доехав до казино, остановитесь у входа. Когда грабители сядут в машину, ваш рейтинг Felony поднимется на 1/3. Резко стартуйте, чтобы полиция не зажала вас у здания. Продолжайте движение прямо по шоссе, до тех пор пока оно не закончится.

Сверните направо и двигайтесь до убежища по радару.

#### Миссия #20 — Beat the Train

Время: 0:45

Тип миссии: неизвестно

Очень оригинальная и довольно сложная миссия. Вам необходимо успеть доехать до моста быстрее



поезда и отогнать в безопасное место машину, стоящую на путях. Езжайте прямо параллельно железной дороге. Проехав две горы, заезжайте на третью (сделать это надо чуть левее пальмы). Проехав сквозь деревянные ворота, поворачивайте на полной скорости налево. Обогнув полуразрушенное

здание, выезжайте на железнодорожное полотно (к этому моменту вы уже должны будете быть впереди поезда). Оказавшись на мосту, выбегайте из своего грузовика и садитесь в голубой автомобиль. Отгоните его к месту, помеченному курсором.

#### Миссия #21 — Car Bomb

Время: 3:00

Тип миссии: Go To

Бандиты Vasquez'a подогнали к резиденции автомобиль, начиненный взрывчаткой. Вашей задачей является вернуть «подарок» отправителю. Садитесь в желтый седан и выезжайте на широкую автостраду. Проехав первую развязку (с эстакадой), сверните на второй направо. Двигайтесь все время прямо, пока не доедете до казино, принадлежащего Vasquez'у, припаркуйте машину у входа и бегите в переулок.

#### Миссия #22 — Car Bomb Getaway

Время: 2:00

Тип миссии: Go To

После взрыва в казино вам следует в срочном порядке покинуть место преступления. Садитесь в одну из машин на стоянке и направляйтесь в укрытие (доехать до него очень легко).

Миссия #23 — Bank Job

Время: 3:30

Тип миссии: Getaway

Открывайте дверь гаража и садитесь в машину. Езжайте по ориентиру выручать своих друзей бразильцев (лучше всего двигаться по шоссе).



Как только вы посадите в автомобиль бандитов, за вами увяжется несколько полицейских. Не обращая на них внимания (хе-хе), двигайтесь по направлению к укрытию.

Миссия #24 — Steal the Ambulance

Время: 2:20

Тип миссии: Chase

По улицам города движется машина скорой помощи в сопровождении полицейского автомобиля. Вашей целью является угон скорой. Для этого сначала любым из известных способов унич-



тожьте патрульную машину, а затем захватите скорую и отвезите ее в свой гараж.

Миссия #25 — Stake out

Время: 3:10

Тип миссии: Getaway

Собравшись ехать в аэропорт, наши герои попадут в засаду. Вам необходимо вырваться из



оцепления и добраться целыми и невредимыми до аэропорта. Сделать это очень непросто, так как за вами охотятся почти все полицейские города. Первым делом необходимо определиться с маршрутом, по которому вы будете ехать. Наиболее оптимальных всего два. Первый: получив управление над машиной, вы

# ЛАС-ВЕГАС



разворачиваетесь и следуйте на шоссе, находящееся на востоке (см. карту). По нему едете на юг до большой развязки. Поворачиваете налево и далее все время прямо. Второй: вы выезжаете на центральную магистраль города и двигаетесь по ней на юг. Затем поворачиваетесь



налево на перекрестке с мостами (там еще стоит миниатюрная Статуя Свободы). Далее следуйте по ориентиру. Подъезжая к аэропорту, избавьтесь от преследователей, а затем останавливайтесь у курсора.

#### Миссия #26 — Steal the Keys

Время: Неизвестно

Тип миссии: Chase

Довольно-таки простое задание. От вас требуется догнать голубой седан и уничтожить его. Сделать это очень просто, так как уровень вождения противника слишком маленький, чтобы создать вам хоть какую-нибудь помеху. После того как машина остановится, садитесь в нее и заберите ключи.

#### Миссия #27 — C4 Deal

Время: 3:00

Тип миссии: Go To

Сев в машину, припаркованную у бензоколонки, езжайте на северо-восток в гараж, где должна состояться сделка по продаже C4. Единственное условие в этом задании — не привлекать внимание патрульных машин. Поэтому внимательно следите за радаром. Как только на нем появится белая точка, сбавляйте скорость и не нарушайте правил дорожного движения.

#### Миссия #28 — Destroy the Yard

Время: 3:00

Тип миссии: Go To

Теперь, когда у вас есть взрывчатка, садитесь в одну из машин находящихся в гараже, и ез-



жайте на склад Vasquez'a (естественно, не следует привлекать к себе внимание полиции). Добравшись до места, вылезайте из машины и заходите на склад. Установите в местах, помеченных курсором, три заряда взрывчатки и быстро выбегайте на улицу. Задание выполнено, направляемся в Рио-де-Жанейро.

## RIO

#### Миссия #29 — Bus Crash

Время: 6:00

Тип миссии: Не определен

Вот и мы оказались в красивейшем городе игры. Пора нанести первый удар Vasquez'у на его территории. Сядьте в желтый автомобиль, стоящий недалеко от вас. Вам следует угнать бронированный автобус. Чтобы его найти, используйте радар. Найдя автобус, сядьте в него и езжайте громить автомобили Vasquez'a. Приехав на стоянку, уничтожьте



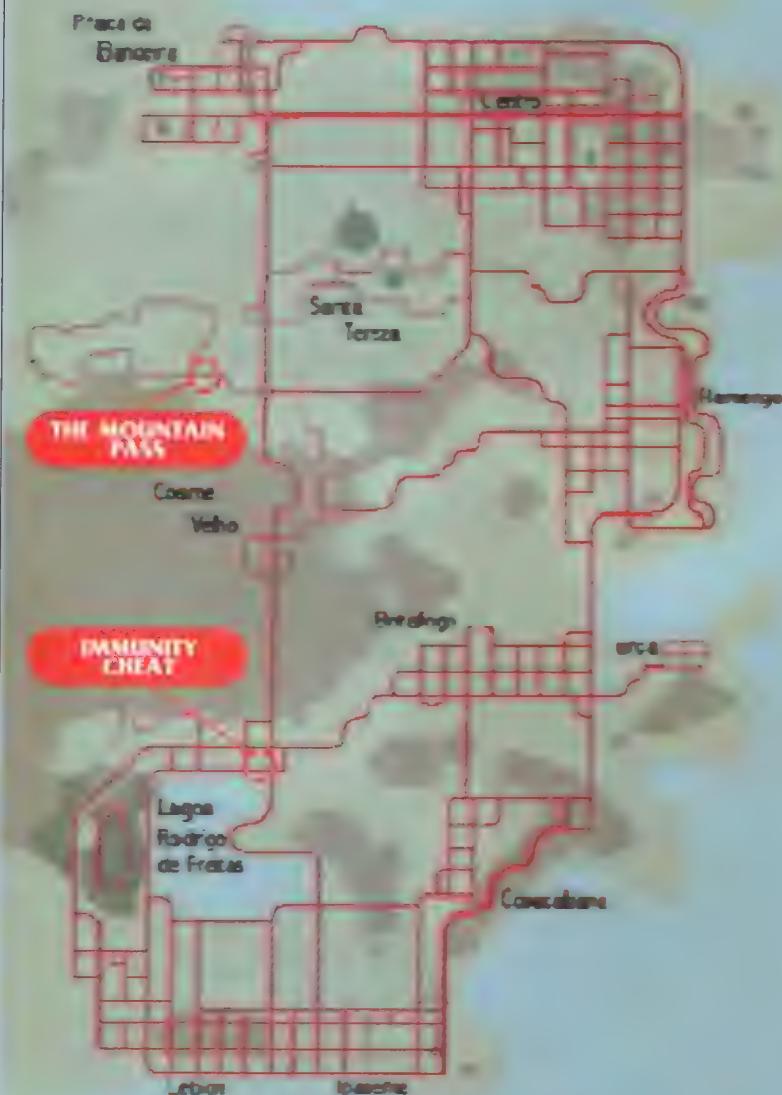
все машины, помеченные курсором. Выполнив задание, бросьте автобус и найдите себе новое транспортное средство. Направляйтесь в укрытие, стараясь избегать встреч с головорезами Vasquez'a (белые точки на радаре).

#### Миссия #30 — Steal the Cop Car

Время: 1:40

Тип миссии: Go To/Getaway

Получив все необходимые указания, выезжайте из гаража и направляйтесь на полицейскую парковку. По пути желательно не сталкиваться с патрульными автомобилями. Оказавшись у стоянки, выходите из авто и откройте дверь. Слева будет припаркована полицейская машина. Сядитесь в нее. Будет поднята тревога. Удирая от полиции, проследуйте в укрытие (ехать можно по шоссе либо через центр города).



## РИО-ДЕ-ЖАНЕЙРО



## Миссия #366 Go to the chopper

Время: 2:50

Тип миссии: Go To.

Выехав с улицы, где нас застал финал первой части миссии, поворачивайте налево. Доберитесь до перекрестка, поверните налево и езжайте прямо. На первой развилке держитесь левой стороны, а на следующей — правой. Выбравшись на проспект, езжайте вперед до конца и поверните направо. Вы окажетесь на побережье. Дорога впереди длинная и довольно спокойная, так что можно увеличить скорость. В конце пути, поверните налево, минуйте порт и на полной скорости езжайте вперед. После головоломного прыжка вы наконец увидите злополучный вертолет.

## Миссия #37 Lenny gets caught

Время: ограничений нет

Тип миссии: Chase.



Поддайте газу и езжайте, забирая немного влево. Съехав с трамплина, минуйте порт и, оказавшись на «стенке», двигайтесь, держась побережья. Нам нужен второй правый пово-

рот. Повернув, двигайтесь прямо. Первый перекресток игнорируйте, на втором сверните налево, на следующем направо, далее прямо и от развилки налево. На следующем пересечении дорог поворачиваем направо, последует длинный прямой участок трассы. Едем прямо. Вертолет летит вдоль дороги, но затем внезапно сворачивает налево, срезая угол. Преследуемый продолжает держаться дороги и вновь летит прямо. В конце пути (на первом перекрестке) он свернет налево, затем направо «заугол»:), а после следующего «угла» — прямо, ...прямо к своей гибели. «The chopper is going down.» Осталось совсем чуть-чуть и... Поздравляю! Вы прошли игру, смотрим финальный ролик.

PlayStation



## Секреты

Feed

Как вы помните, все секретные места в игре открываются в режиме «Take a Ride», т.е. свободного катания по городу. После активации все это станет вам доступно по адресу Options->gameplay-> secrets. Приступим.

## Лас-Вегас.

## Неуязвимость (О, да!)

Подъехав к хайвэю чуть севернее Tropicana street (разговор о Mid Strip). Найдите справа (или слева, если смотреть на юг) коричневое здание с черным «низом» и аптекой «Willeys Pharmacy». Присмотритесь к заведению внимательней и вы увидите секретный выключатель «неуязвимости» (нужно подойти и нажать на «треугольник», чтобы активизировать код).

## Pickup Truck

В первой части игры был такой неказистый деревенский грузовичок. Оказавшись в городе, езжайте по шоссе Paradise Road на юг. На перекрестке с автострадой (I) Flamingo поверните направо, а затем на самом первом повороте — налево. Двигайтесь прямо. Проехав Tropicana, сверните на дорогу, ведущую в аэропорт. Далее дорога пойдет прямо и направо, а вам нужно поворачивать налево. Вы окажетесь у здания с двумя воротами. Пройдите в открытые ворота (справа) и нажмите выключатель слева, который открывает путь к голубому грузовичку.

## Рио-де-Жанейро

## Semi-Truck

Рио — полон секретов; чтобы добраться до Semi-Truck, вам придется выехать на дорогу с «горбинкой», ведущую в Praça da Bindeira (это на самом верху карты города). Так вот, направляйтесь к этой самой da Bindeira и инглэ не сворачивайте. Вскоре вы увидите сеточный забор — двигайтесь вдоль него, но не наезжайте! В конце ограждения находится здание, и перед его первой красной дверью находится рубильник. Выходите из машины и нажмите (возможно, придется немного поискать). Вернитесь в машину и езжайте за дом, затем направо через ограждение, далее налево и прямо вдоль побережья. После непродолжительной поездки вы подъедете к еще одной постройке, где вас ждет новохонкий Semi-Truck. Не забудьте сохранить игру.

## Неприкосновенность (полиция «выходит из игры»)

Начав игру, разверните машину на 180 градусов и двигайтесь прямо по автостраде. После четвертого квартала поверните направо. Вновь двигайтесь вперед и после четвертого квартала поверните уже налево. Справа от вас должны быть два здания: одно высокое и поменьше с проволочным ограждением на крыше. Говоря проще, вам нужно попасть к полицейскому управлению, что на северном берегу единственного в городе озера (см. карту). Подойдите к маленькому зданию (которое с проволокой), там должна быть дверь. Нажмите «треугольник» и входите. Справа от вас должны быть большие гаражные двери — через них вы вновь попадете на улицу, как раз к высотке. В

DRIVER 2  
RIDE ON THE STREETS

далем левом конце этого здания должна быть дверь, за которой скрывается «Immunity cheat».

## Mountain Pass Game

Езжайте от начала уровня назад и на четвертом повороте поезжайте направо. Доберитесь до Santa Teresa (вы должны оказаться на шоссе), съезжайте на обычную дорогу и включайте карту. Если все предыдущие шаги были сделаны верно, то вы увидите трассу, ведущую к круговой дорожной развилке, езжайте по ней, пока не увидите белые ворота. Остановитесь точно перед воротами и справа (если стоять лицом на север) найдите выключатель. Активируйте его, и вам станет доступна секретная минигame Mountain Pass.

## Race Track

Поезжайте к озеру Lagoa Rodrigo De Freitas. На карте слева от De Freitas вы увидите нечто, напоминающее ипподром (южная трасса). Подъехав к локации с левой стороны, вы окажетесь перед забором с большими воротами. Вылезайте из машины. Неподалеку должно быть большое серое здание, справа от которого и находится выключатель, открывающий ворота секретной локации. Активировав рубильник, проезжайте через открывшийся проход, чтобы активировать секретную игру Race Track.

## Cool Boarders 2001

### Cheat mode

Введите «**IGOTTITALL**» вместо имени, чтобы получить все трассы, трассы и режимы игры. **Все трассы**

Начните игру в режиме для двух игроков. Выйдите из игры, и в режиме *free ride* пройдите первые трассы. Вернитесь к режиму для двух игроков, начните игру. После заезда в меню появится опция «*Next Course*», даст доступ ко всем трассам, включая *Secret Force*.

**Тренировочная трасса из Cool Boarders 2**  
Успешно пройдите все стандартные трассы (*Mountain Review*, *Emerald Forest*, *Urban Striker*, *Cave Slider* и *Dancing Devils*).

### Трасса *Secret Force*

С высшим результатом, успешно пройдите все стандартные трассы.

### Играть за *Snowboard*

С высшим результатом, успешно пройдите тренировочную трассу из *Cool Boarders 2*.

### Играть за *Grav*

Успешно пройдите трассу *Secret Force*.

### Бонусные доски

Получите лучший результат на каждой трассе, чтобы открыть дополнительные доски (18 шт.).

### Дополнительные костюмы

Пройдите игру любым персонажем, чтобы получить для него дополнительный комплект одеяния.

### Более длинная *super pipe*

Побейте рекорд в *super pipe*.

## Team Buddies

### Доступ ко всем уровням и мирам

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **▲, ○, □(2)**. Если код введен верно, раздастся звуковой сигнал.

### Перейти в следующий мир

С информационной панели в *Rotunda* удерживая **L1 - U - R1** нажмите **R1**.

### Пропуск уровня

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **○, □, △(2)**.

**Примечание:** наведенные коды действуют лишь для уровня, где были введены. На следующем придется набирать заново.

### Неуязвимость

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **○, △, □, ○**.

### Бесконечные боеприпасы

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **○, □, △, △**.

### Полное здоровье для команды

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **△(2), △(2)**.

### Полная амуниция для команды

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **○(2), △(2)**.

### Первое специальное оружие

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **△, ○(3)**.

### Второе специальное оружие

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **○, △(3)**.

**L1 + R1 + R2** введите: **○(3), △**.

### Тяжелое оружие

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **△, ○, □(2)**.

### Ракетный ранец (*jetpack*)

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **□(2), △(2)**.

### Реактивные ботинки (*rocket boots*)

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **△, □(2), △**.

### Упрощенное создание оружия

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **○(2), ○(2)**.

### Упрощенное создание бадди

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **○(2), △, ○**.

### Сделать все ящики специальными

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **○, ○(2), ○**.

### Мгновенная постройка зданий

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **□(2), ○(2)**.

### Неразрушимая база

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **△(2), ○**.

### Животные не нападают

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **○, □(2), ○**.

### Большие ноги

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **△, □(2), ○**.

### Большое оружие

Поставьте игру на паузу и удерживая **L1 + L2 + R1 + R2** введите: **△, ○(2), △**.

## 007 Racing

### Aston Martin Vantage в режиме *multi-player*

На титульном экране нажмите **L1, R1, △, ○, ○, ○**. Если код введен верно, вы услышите смех.

### Высокие пешеходы

В *mission mode* введите в качестве имени «*LEMKE*».

## Space Invaders

### Выбор уровня

В главном меню, выберите режим для одного или двух игроков и нажмите **○** (вместо **×**), чтобы начать игру. Появится экран позволяющий выбрать любой уровень, включая *Mercury* и *Alien World*.

### Классический режим и финальные титры

Активируйте код для выбора уровня, поставьте уровень **00**, пройдя его вы увидите финальную заставку, титры и получите доступ к классическому режиму (чтобы активировать его нажмите клавишу вправо на экране выбора кол-ва игроков).

### Девять жизней

Поставьте игру на паузу и быстро введите: **▶(3), ▶, ○, ▲, ▲, ▶**.

### Пятикратный выстрел

Поставьте игру на паузу и быстро введите: **◀, ▲, ○, ▼, ▶(3)**.

## Star Wars: Demolition

### Неуязвимость

В меню «*Preferences*» нажмите **L1 + R1** и

на экране Jedi Mind Trick введите «*RAISE\_THEME*».

### Все персонажи

В меню «*Preferences*» нажмите **L1 + R1** и на экране Jedi Mind Trick введите «*WATTO\_SHOP*».

### Скорострельное оружие

В меню «*Preferences*» нажмите **L1 + R1** и на экране Jedi Mind Trick введите «*FIRERATEUP*».

### Отключить врагов в *Battle mode*

В меню «*Preferences*» нажмите **L1 + R1** и на экране Jedi Mind Trick введите «*NO\_BADDIES*».

### Одноклассовые машины в режиме *multi-player*

В меню «*Preferences*» нажмите **L1 + R1** и на экране Jedi Mind Trick введите «*MULTI\_CARS*».

### Случайный выбор трасс и соперников

В меню «*Preferences*» нажмите **L1 + R1** и на экране Jedi Mind Trick введите «*NO\_PEEKING*».

### Пониженная гравитация

В меню «*Preferences*» нажмите **L1 + R1** и на экране Jedi Mind Trick введите «*LO\_GRAV\_ON*».

### Повышенная гравитация

В меню «*Preferences*» нажмите **L1 + R1** и на экране Jedi Mind Trick введите «*BFM\_FEELIT*».

### Ускоренный режим

В меню «*Preferences*» нажмите **L1 + R1** и на экране Jedi Mind Trick введите «*THROTTLEUP*».

### Замедленный режим

В меню «*Preferences*» нажмите **L1 + R1** и на экране Jedi Mind Trick введите «*LOW\_MO\_ON*».

### Изменить конфигурацию джойпада

В меню «*Preferences*» нажмите **L1 + R1** и на экране Jedi Mind Trick введите «*EXTRABUTTS*».

### Просмотреть победные заставки

В меню «*Preferences*» нажмите **L1 + R1** и на экране Jedi Mind Trick введите «*MOVIE\_SHOW*».

### Просмотреть заставки

В меню «*Preferences*» нажмите **L1 + R1** и на экране Jedi Mind Trick введите «*SAD\_MOVIES*».

### Играть за *Tamtel Shreej*

Пройдите игру *Boba Fett* и *Wade Vox*, набрав как минимум 10,000 очков.

### Играть за *Pugwits*

Пройдите игру *General Otto* и *Tia & Ghia*, набрав как минимум 10,000 очков.

### Играть за *Wittin*

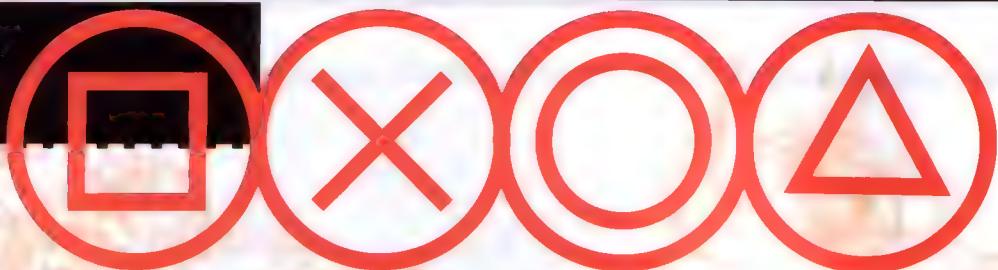
Пройдите игру *Aurra Sing* и *Quagga*, набрав как минимум 10,000 очков.

### Играть за *Malakili*

Пройдите игру *Tamtel Shreej*, *Pugwits* и *Wittin*, набрав как минимум 10,000 очков.

### Играть за *Boushh*, *Darth Maul* и *Lobot*

Пройдите игру *Malakili*, набрав как минимум 10,000 очков.



**Здравствуйте, дорогие читатели! Ну, для начала скажу, если вы этого еще не заметили, что подведение итогов года по результатам ваших анкет откладывается. Анкет, на самом деле, пришло очень даже приличное количество, но у нас есть все основания полагать, что с таким ответственным делом торопиться не надо, а следует набрать информации как можно больше, чтобы... ну вы и сами понимаете, зачем это нужно! Тем более, что в любом случае в накладе никто не останется - интересных материалов у нас еще предостаточно. Но, впрочем, перейдем непосредственно к письмам. В этот раз мы можем увидеть интересную картину подъема волны читательского гнева к автору послания «Долой RPG!». Этого следовало ожидать, так что последим за развитием событий. Ну а начнется разбор корреспонденции с одного из самых необычных писем, что нам доводилось видеть. И вам, наверное, тоже.**

**Александр Щербаков**

## ВЫБОР

Героин или Final Fantasy VII?

Ну и выбор, а что бы вы выбрали? Вы, наверное, никогда бы не подумали, что перед вами возникнет такая дилемма. Когда я купил Final Fantasy VII, я тоже не мог об этом подумать, но все же этот вопрос встал передо мной.

Привет, меня зовут Сергей, я был наркоманом. Как бросил? Смешно, но благодаря Final Fantasy VII. Я не буду писать о своем игровом стаже, как обычно пишут в вашем журнале («У меня была Sega, до этого Dendy, а до этого... что же там... А, калькулятор!» Они всегда это пишут, будто это кому-нибудь интересно.). Может о стаже наркотиков? Итак, первый раз я увидел героян в 8 лет в видеосалоне, и он на меня не произвел никакого эффекта. Вам все еще интересно? Я повзрослел, приобрел PlayStation (кстати, из-за Resident Evil 2), затем, видимо, потуял. Знаете, это как попробовать дурь (травку), вроде бы просто сигарета, а потом ты понимаешь, что ты куриш ее слишком часто. Так и с геройном. Друзья начали его употреблять. Сам не знаю, как согласился, и тоже попробовал. (Никогда, никогда не пробуйте! Потому что я знаю, что вам это понравится, это не может не понравиться, это создано для того, чтобы нравиться.) Вводишь иглу и не понимаешь, что изменилось: мир вокруг тебя или ты сам, но это так здорово. Не будем о кайфе, поговорим о главном. Главная проблема наркомана — это достать одну (две, три и т.д.) дорогу. 1 дорога (примерно 1/60 грамма) стоит 100 рублей. Вывод: проблема наркомана №1 это деньги. И не сейчас или завтра, а всегда.

Через несколько дней это понял и я. Дома пропадало золото, некоторые вещи, но это было сразу замечено. Пара отмазов спасла шкуру, но проблем не решила. Что делать? У меня достаточно большая коллекция дисков (была, но я ее уже восстанавливала). Она составляла более 100 дисков. У нас в городе 1 диск стоит 50 рублей (пиратский, лицензионных нет и по ходу не будет — я, наверное, сторонник всего незаконного). При возникновении потребности я брал 5-6 дисков, шел в ближайший салон PlayStation, где продавал их по 20 рублей за штуку. Пришел тот день, когда ушли оба Resident Evil, Metal Gear Solid, Syphon Filter, Quake II и даже Driver. И вот остались Final Fantasy VII и Myst. К слову, о Final Fantasy VII. Дело в том, что эта пиратская русская версия висла на 2-ом диске, да вообще и ролики висли (да и виснут до сих пор), но я считаю, что такие мелочи не испортят гурману удовольствие от игры. Если бы не Game Guru (где я достал савку на конец третьего диска FF VII), я бы так и не увидел последний ролик и зачем мне нужен третий CD.

Так вот. Стою у салона, на руках 4 диска (вообще, мало, но не беда) — 3 CD Final Fantasy VII и 1 CD Myst. И тут прорубило, вспомнил все бессонные ночи, ужасное чувство голода, которое очень отвлекало от основных сцен, я не говорю уже о том, какое западло, когда нужда требует. Из-за смерти Aeris у меня вообще была депрессия на пару дней, я все надеялся, что она каким-нибудь чудесным образом воскреснет. Радуясь, как ребенок, приобретая новый меч для Cloud'a, а когда у этого героя проявилась умственная отсталость из-за того, что он попал в Life Stream, я был очень зол, ведь я считал его самым незаменимым, а тут такое... Я

никогда раньше не играл в RPG и открыл для себя целый мир (когда-то я открыл для себя Myst, это таюк был шок, такая фантазия и полет мыслей). Final Fantasy VII — это целый мир ощущений, входишь в него, и все, больше ничего не нужно, ни девушек, ни еды, ни сна. Я и сейчас допишу и сяду играть. Я, наверное, прошел (если можно так сказать — дошел только до второго диска, по понятным причинам) игру уже раз тридцать. Хотел достать вот хорошую версию. Заказал. Привезли. То же самое. Я попытался еще раз, мне сказали, что у меня с приставкой не все в порядке (просто я им те диски возвратил). А как хотелось бы, чтобы была локализо-



## ВЫБОР

Герои Final Fantasy VII?

Ну и выбор, а что бы вы выбрали? Вы, наверное, никогда бы не подумали, что перед вами стоит такая дилемма. Когда я купил Final Fantasy VII, я тоже не мог об этом догадываться, но все же этот вопрос встал передо мной.

Приятель зовут Сергей, я был наркоманом. Как бросил? Смешно, но благодаря Final Fantasy VII. Я не буду писать о своем игровом стаже, как обычно пишут в ваджетах: «У меня была Sega, до этого Dendy, а до этого... что же там... А, PlayStation!» Они всегда это пишут, будто это кому-нибудь интересно.). Может о стаже наркомиков? Итак, первый раз я увидел героя в 8 лет в видеосалоне, и это не произвело никакого эффекта. Вам все еще интересно? Я познакомился с PlayStation (кстати, из-за Resident Evil 2), затем, видимо, попробовал. Знаете, что попробовать дурь (травку), вроде бы просто сигарета, а потом ты понимаешь, что ты куришь ее слишком часто. Так и с героином. Друзья начали его употреблять. Сам не знаю, как согласился, и тоже попробовал. (Никогда, никогда не пробовал). Потому что я знаю, что вам это понравится, это не может не понравиться. Это создано для того, чтобы нравиться.) Вводишь иглу и не понимаешь, что происходит: мир вокруг тебя или ты сам, но это так здорово. Не будем о кайфе, поговорим о главном. Главная проблема наркомана — это достать одну



Запись Геннадий  
г. Протвино,  
Московская область

(две, три и т.д.) дорогу. 1 дорога (примерно 1/60 грамма) стоит 100 рублей. Вывод: проблема наркомана №1 это деньги. И не сейчас или завтра, а всегда.

Через неделю-две это понял и я. Дома пропадало золото, некоторые вещи, но это было замечено. Пара отмазов спасла шкуру, но проблем не решила. Что делать? — не достаточно большая коллекция дисков (была, но ее уже восстанавливала). Она составляла более 100 дисков. У нас в городе 1 диск стоит 50 рублей (лицензионных нет и по ходу не будет — я, наверное, сторонник всего незаменного). При возникновении потребности я брал 5-6 дисков, шел в ближайший салон PlayStation, где продавал их по 20 рублей за штуку. Пришел тот день, когда осталась Final Fantasy VII и Myst. К слову, о Final Fantasy VII. Дело в том, что эта русская версия висла на 2-ом диске, да вообще и ролики висли (да и высыпало до сих пор), но я считаю, что такие мелочи не испортят гуманного удовольствия от игры. Если бы не Game Guru (где я достал самку на конец третьего диска — бы так и не увидел последний ролик и зачем мне нужен третий CD).

Так вот. Стоя у склона, на руках 4 диска (вообще, мало, но не беда) — 3 CD Final Fantasy VII и 1 CD Myst. И тут прорубило, вспомнил все бессонные ночи, ужасное чувство которое очень отвлекало от основных сцен, я не говорю уже о том, какое западное счастье нужна требует. Из-за смерти Aeris у меня вообще была депрессия на пару дней. Я все надеялся, что она каким-нибудь чудесным образом воскреснет. Радовался, как ребенок, приобретая новый меч для Cloud'a, а когда у этого героя тревожилась умственная отсталость из-за того, что он попал в Life Stream, я был очень зол, ведь я считал его самым незаменимым, а тут такое... Я никогда раньше не играл в RPG и открыл для себя целый мир (когда-то я открыл для себя Myst, это также был шок, такая фантазия и полет мыслей). Final Fantasy VII — это целый мир из 7-и дисков, входишь в него, и все, больше ничего не нужно, ни девушек, ни альбомов и сейчас доложу и сяду играть. Я, наверное, прошел (если можно так сказать — доделал только до второго диска, по понятным причинам) игру уже раз тридцать. Хотел достать вот хорошую версию. Заказал. Привезли. То же самое. Я попытался еще раз, мне сказали, что у меня с приставкой не все в порядке (просто я им те диски возвратил). А как хотелось бы, чтобы была лицензионная Final Fantasy VII, и я тогда бы расцедился. Купил же лицензионный «Бойцовский Клуб», друзья до сих пор говорят, что 250 рублей за



e~shop  
<http://www.e-shop.ru>



Dark Side  
Developer Kit (new)  
\$199.99

Войди  
в мир  
Роботов!



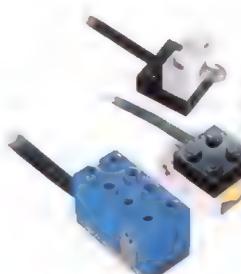
СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА  
таким, каким ты его видишь  
и запрограммируй  
его поведение.



Droid  
Developer Kit  
\$169.99



Robotics  
Discovery  
Set  
\$249.99



Ultimate  
Accessory Set  
\$90



Дополнительный  
набор  
\$90



Дополнительный  
набор  
\$90



Дополнительный  
набор  
\$90





Ну да ладно, пора закругляться, пойду играть в свежеприобретенную SaGa Frontier 2, желаю редакции продолжать радовать нас своим творчеством.

С уважением,

Дмитриев Роман (Эйс), г. Сходня, Московской обл.

*P.S. Пожалуйста, напечатайте мои координаты для переписки:*

Хочу переписываться с геймерами и геймершами, любителями жанра RPG. Мне 20 лет, люблю Squaresoft и такие игры, как Final Fantasy VIII, Xenogears, Front Mission 3 и т.д. Постараюсь ответить всем. Мой адрес: 141420, Московская обл., г. Сходня, ул. Юбилейный проезд, д. 10, кв. 211. Дмитриев Роман (Эйс).

Одно из многих писем читателей, задетых речью *Okorok'a*. Причем достаточно спокойное и не особенно длинное. А это, надо заметить, странно, учитывая, что обычно после таких тирад, вроде отпущеной памятным RPG-ненавистником, начинается просто лавина пространных посланий от возмущенных геймеров, сочно и в деталях расписы-вающих, в чем не прав их оппонент, используя при этом кучу слов с ярко выраженной экспрессивной окрашенностью. Впрочем, все, ка-жется, только начинается. Пока мы имеем в этом номере только не-сколько кратеньких «заметок» на плодотворную для ругани тему, но что-то подсказывает мне, что дальше будет хуже...

# ЭТО НИЧЕГО НЕ ИЗМЕНИТ

Привет многоуважаемому и многообожаемому ОРМ! Так же привет вам, Александр! Я абсолютно-таки возмущена! Что это такое, товарищ... кхе-кхе... О-ко-ро?!! Что за наезд на RPG?! Конечно, скажу сразу, я и сама не фанат RPG!

Но я ведь не поливаю грязью этот жанр. Просто, по-моему, каждый человек имеет на все свое мнение... Так ведь, Александр? (хх, ну, это, кстати, спорно, могу даже объяснить, почему — прим. А.Ш.) Конечно же так!.. Ну вот. Я думаю, что если ты обхажешь какой-нибудь жанр... да даже просто что-либо другое, то от этого ничегошеньки не изменится! Так как фанаты тебя не послушают (еще раз повторяю, я не одна из них!). В общем, если ты думаешь, что твои слова изменят мир, то ты глубоко ошибаешься. Вот ты сам подумай. Ты написал о том, что RPG — пустое внедрение в мозги нереального мира, и что после того, как наиграешься в него, то реальный мир кажется еще, так сказать, грязнее, чем есть... И что, типа, «не загружайте вы себе головы этой дрянью!»...

Ну и что теперь?! Из-за твоих слов, думаешь, все сразу начали бегать и кричать: «Ох! Какими мы были идиотами, что играли в RPG! Эти RPG — пустое забивание башки дрянью!» и т.д. Просто нужно относиться ко всему так: «Ему нравится то, а мне это. Ну и что? Что, от этого занимает вся жизнь?» И не надо затевать споры, все равно это ничего не изменит, а только друг с другом поссоритесь. И сколько бы ты не твердил народу, что RPG must die, люди, любящие этот жанр, будут продолжать играть в эти игры. Короче, советую тебе притупить свой пыл. Ладно, пора заканчивать. Счастливо всем!

Viksy

И опять увещевания г-на Окого́ка продолжаются. Вот только тут появляется ряд моментов, о которых, кажется, необходимо высказаться. Во-первых, по поводу «не надо затевать споры». Ну как же! Без этого же скучно! Грамотная, содержательная полемика всегда любопытна, а несодержательная хоть и не настолько хо-роша, но порой намного любопытнее бесцветных раз-говоров. И относится это не только к каким-либо руб-рикам (вроде той, что вы сейчас читаете) в печатной прессе, но и ко всей жизни вообще. Не так ли? Во-вто-рых, нельзя не сказать пару слов о том, что «этим ни-чего не изменишь». Принципиально, конечно, нет. Но, согласитесь, Окого́к сумел расшевелить массы, сумел привлечь внимание к своей персоне и заставить мно-гих ролевушников (и не только!) схватиться за пись-менные принадлежности. Неужели то, что он высказал свое частное мнение (это, кстати, стоит подчеркнуть, об этом многие забывают), ну ничегошеньки не измени-ло, скажем, в жизни раздела «Письма»? Вот так.

## **“ОЖИВИЛСЯ”**

## Здравствуй, ОРМ!

Пишет тебе человек, не обделенный геймерскими способностями, умом, юмором, а также скромностью. Звать меня Ясамебекапкомиконами Якудзович (можно просто Yakudza). В №1, за январь 2001 года, уважаемый А.Щ. просил «оживиться». По горячей его просьбе «оживляюсь».

Тема №1. Опечатки и прочие ляпы. Дожили, господа журналисты, дожили! Я понимаю, жизнь без ошибок — не жизнь, но разве ТАК можно! Привожу в пример тот же №1: 1) стр. 20, Cover Story, Driver 2, восьмая строчка сверху, начиная с досье. «Хотели отметить». Если бы г-н Ожегов услышал это, он, навер-



Расченков Сергей  
г. Долгопрудный,  
Московская область



ное, в гробу перевернулся! 2) стр. 50, «Обзор», *Magical Racing Tour*. Резюме, управление. Ну почему же знак вопроса вместо оценки?! А?! Что это, ошибка или «так надо»? Поясните, пожалста! 3) стр. 56, «Тактика», *Tenchu 2*, после фразы «конец сценария Аями (Ayame)» идет фраза «Итак мы с вами»... Почему это вот самое повторяется 2.5 раз?! Так-то! №8 (август 2000), стр. 32, «Обзор», *Legend of Dragoon*, скриншоты. А откуда там, смею вам спросить, скриншот из *Dino Crisis 2*? Представляю, как Dart отстреливает велоцерапторов (хехе).

Все, с очепятками окончили, но напоминаю, что в каждом номере существует 5-6 криминальных ошибок и в 3 раза больше мелких.

Тема №2. *Mortal Kombat*. Вообще не понял я, зачем вся эта петрушка? *Street Fighter* и *Tekken* продолжают выходить тоннами, а о *Mortal Kombat* никто и не помнит. Всё так, в борьбе файтингов выживает сильнейший, то есть *Tekken* (не обижайтесь, Александр, это шутка).

Тема №3. *Okorok*. №12 (декабрь 2000). Письма. Письмо *Okorok*'а «Долой RPG!». *Okorok*, вы свинья! (не, ну хамить-то не надо — прим. А.Щ.) Знаете такую поговорку «Фрукты не спорят»? По-моему, нет. У вас просто мозги иссохли от отстрела зомби... Полейте водички, положите малость, авось пройдет... Не, ну я просто в бешенстве, так обидеть всех RPG'шников!

Фу-у-у! Ну все, кажется, всем уже досталось... Надеюсь, что вы меня напечатаете после такой «активности». Ну что, Александр, не перевелись еще на Руси богатыри-дяды молодцы? Оженился я? Конечно, как водится, в заключение скажу, что очень люблю ваш журнал и жизни без него не представляю. А ругаю вас за «очепятки» любя, как вы, Александр, ругаете *Сарсом* (истати, о *Сарсом*, Вадим (S-P-G), я понял, пуперить надо Резункина, он *Сарсом* не любит!). На этом все (пока что). *To be continued...*

Yakudza, г.Москва

P.S. С Новым годом всех! (*Okorok*'а тоже)

Нет, ну это определенно радует, что кто-то последовал моему призыву. Да, ничего не скажешь, досталось нам кое в чем от *Yakudza*. Можно, конечно, сказать, что, скажем, в плане очепяток и небольших неумышленных ошибок он придраться к малозначительным мелочам,

но права делать этого у нас нет. Ошибки они и есть ошибки. Постараемся исправиться.

Ну а про *Mortal Kombat* мы помним, хотя это и несколько странновато. Даже немало места ему в журнале порой отводим, историю его пишем. Пора бы уже действительно забыть. :)

Привет! Хочу переписываться со всеми, кому нравятся игры типа *Syphon Filter*, *Medal of Honor*, *Dino Crisis*, *Silent Hill* и т.п. Пишите мне, если сможете. Отвечу всем. Обещаю! Мой адрес: 129366 г.Москва, пр-т Мира, д. 180, кв. 171. Миша.

Привет всем! Мне бы очень хотелось переписываться с геймерами и геймершами, которым нравятся такие игры, как *WWF Smackdown!*, *Hogs of War*, *Tenchu 2*, *Metal Gear Solid*, *Resident Evil* (1,3), *Crash Bandicoot* и др. Мой адрес: 198328 г.Санкт-Петербург, ул. Р.Зорге, д. 12, кв. 273. Yan Kado. P.S. Отвечу всем без исключения!

Привет всем! Я хотел бы переписываться с геймерами и геймершами, которым нравятся такие жанры, как *RPG*, *Strategy*, *Action*, а также с любителями гонок и *Resident Evil*. Мне 16 лет. Письма присылайте по адресу: 352841, Краснодарский край, Туапсинский р-н, п.Новомизайловский, мкр. 1, д. 4, кв. 23. Криков Олег. Жду писем. Пока!

## АНКЕТА

Имя\адрес  
контактный телефон\

Ваш возраст?

Ваш пол?

Младше 15  
 15-21  
 старше 21

Мужской  
 Женский

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.

# СУПЕРКОНКУРС!

Чтобы вам получше запомнилась презентация Psone в «Official PlayStation Россия», а также наш «юбилейный» выпуск, мы решили провести очередной конкурс. И, как вы догадываетесь, главным призом будет самая настоящая приставка

**Sony PSone!!!**

Мы предлагаем вам ответить на пять вопросов.

**Первый вопрос для фанатов нашего журнала:**

Сколько номеров ОРМ было выпущено в 1998 году? 12, 15, 10, 8, или ни одного.

**Второй вопрос для патриотов:**

Назовите игру для PlayStation официально локализованную в России: MediEvil 2, Tekken 3, Crash Bash, Gran Turismo или Spyro: Year of the Dragon.

**Третий вопрос для фанатов самой приставки:**

К выходу какой игры Sony приурочила релиз PSone в Японии?

Final Fantasy X, TTT, Ridge Racer V, Final Fantasy IX или Danger Girl.

**Четвертый вопрос посвящен знатокам игр вообще:**

Когда вышла в Японии оригинальная Sony PSX или

каково магическое число PlayStation?

3 декабря (123), 4 марта (1234), 23 января (123),

30 сентября (930) или

8 августа (88)

**Пятый вопрос...**

**Это даже не вопрос.**

Придумайте какое-нибудь

прозвище для своего

любимого игрового

персонажа (только

смешное, а не обидное).

например Crash Banditook.

Но это еще не все.

Мы выберем 5 лучших

из вас, которые будут

в финале сражаться за

право обладать PSone.

А рассудит их TTT.



Призы предоставлены  
Vellod Impex Ltd.  
745-0844



Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

# OFFICIAL PlayStation

РОССИЯ  
Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

## GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд» (учредитель)

Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru

Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru

Сергей Лянг (издатель) serge@gameland.ru

## Редакция:

Михаил Разумкин (глав. редактор) razum@gameland.ru

Борис Романов (почетный редактор) boris@gameland.ru

Екатерина Васильева (корректор)

## Дизайн, верстка:

Михаил Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru

Леонид Андриуций (дизайнер) leonid@gameland.ru

Максим Каширин (дизайнер) max@gameland.ru

Дизайн обложки: Михаил Огородников

## Для писем:

101000, Москва, Главпочтamt а/я 652, «Official PlayStation»

## Web-Site:

<http://www.gameland.ru>, e-mail: oprm@gameland.ru

## Рекламная служба:

Игорь Лисунов

Тел.: (095) 229-4637, Факс: (095) 924-9694

e-mail: igor@gameland.ru

## Оптовая продажа:

Владимир Смирнов (ком.директор) vladimir@gameland.ru,

Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru,

Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

## Техническая поддержка:

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

## Служба безопасности и связь с правоохранительными органами:

Игорь Натинский, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463

Факс офиса: (095) 924-9694

Тел./факс склада: (095) 207-0962

Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,

комн.б, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland

Official PlayStation Magazine, Russia

# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Мы расскажем вам о самых крутых играх, которые вот-вот готовы появиться на прилавках магазинов. Это Fear Effect: Retro Helix и Alone in the Dark: The New Nightmare. Так что PlayStation вовсе не собирается сдаваться.

Возвращаясь к PS2, мы подготовим так называемый FAQ или ответим на все вопросы об этой приставке, которые могли бы вас заинтересовать. А все остальное — как обычно: обзоры, коды, прохождения, письма и т.д.



# Интернет-магазин с доставкой на дом

	\$19.99		\$42.99		\$20.00		\$34.99		\$15.00		\$17.00		\$15.99	
	\$38.99		\$41.99		\$42.99		\$42.99		\$42.99		\$42.99		\$42.99	
	\$50.99		\$46.99		\$44.99		\$43.99		\$43.99		\$33.99		\$62.99	
	\$42.99		\$46.00		\$37.99		\$7.99		\$7.99		\$7.99		\$62.99	
	\$15.99		\$42.99		\$9.99		\$42.99		\$10.99		\$10.99		\$62.99	
	\$42.99		\$38.99		\$15.99		\$38.99		\$38.99		\$38.99		\$62.99	
	\$42.99		\$46.00		\$46.99		\$46.99		\$38.99		\$43.99		\$62.99	
	\$15.99		\$46.00		\$25.99		\$69.99		\$43.99		\$43.99		\$62.99	
	\$15.99		\$59.99		\$62.99		\$62.99		\$69.99		\$69.99		\$62.99	
	\$45.99		\$9.99		\$9.99		\$5.99		\$9.99		\$9.99		\$79.99	
	\$62.99		\$65.99		\$45.99		\$9.99		\$62.99		\$62.99		\$9.99	
\$3.99		\$65.99		\$65.99		\$5.99		\$5.99		\$62.99		\$65.99		\$9.99
														\$62.99
														\$62.99

## Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>  
e-mail: [info@e-shop.ru](mailto:info@e-shop.ru)

e-shop  
<http://www.e-shop.ru>

(095) 258-8627  
(095) 928-6089  
(095) 928-0360  
(812) 311-8312

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу \$3,  
по Московской области \$5–\$9  
Представительство в Санкт-Петербурге:  
eshop@litepro.spb.ru



## Внимание!

Супер-предложение:  
только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00)  
для покупателей, оформивших заказ через Интернет. СКИДКА 5%.

	\$15.99		\$14.99
	\$62.99		\$62.99
	\$62.99		\$62.99
	\$79.99		\$62.99
	\$79.99		\$62.99
	\$9.99		\$9.99
	\$63.99		\$65.99
	\$62.99		\$9.99
	\$62.99		\$62.99
	\$62.99		\$62.99
	\$62.99		
	\$9.99		
	\$69.99		
	\$43.99		
	\$15.99		
	\$15.99		
	\$69.99		
	\$79.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$9.99		
	\$63.99		
	\$65.99		
	\$9.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$69.99		
	\$43.99		
	\$15.99		
	\$15.99		
	\$69.99		
	\$79.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$9.99		
	\$63.99		
	\$65.99		
	\$9.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$69.99		
	\$43.99		
	\$15.99		
	\$15.99		
	\$69.99		
	\$79.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$9.99		
	\$63.99		
	\$65.99		
	\$9.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$69.99		
	\$43.99		
	\$15.99		
	\$15.99		
	\$69.99		
	\$79.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$9.99		
	\$63.99		
	\$65.99		
	\$9.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$69.99		
	\$43.99		
	\$15.99		
	\$15.99		
	\$69.99		
	\$79.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$9.99		
	\$63.99		
	\$65.99		
	\$9.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$69.99		
	\$43.99		
	\$15.99		
	\$15.99		
	\$69.99		
	\$79.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$9.99		
	\$63.99		
	\$65.99		
	\$9.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$69.99		
	\$43.99		
	\$15.99		
	\$15.99		
	\$69.99		
	\$79.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$9.99		
	\$63.99		
	\$65.99		
	\$9.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$69.99		
	\$43.99		
	\$15.99		
	\$15.99		
	\$69.99		
	\$79.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$9.99		
	\$63.99		
	\$65.99		
	\$9.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$69.99		
	\$43.99		
	\$15.99		
	\$15.99		
	\$69.99		
	\$79.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$9.99		
	\$63.99		
	\$65.99		
	\$9.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$69.99		
	\$43.99		
	\$15.99		
	\$15.99		
	\$69.99		
	\$79.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$9.99		
	\$63.99		
	\$65.99		
	\$9.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$69.99		
	\$43.99		
	\$15.99		
	\$15.99		
	\$69.99		
	\$79.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$62.99		
	\$9.99		
	\$63		

# MediEvil 2

ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation

Рекомендованная розничная цена 250 рублей!

В продаже с 19 апреля.

